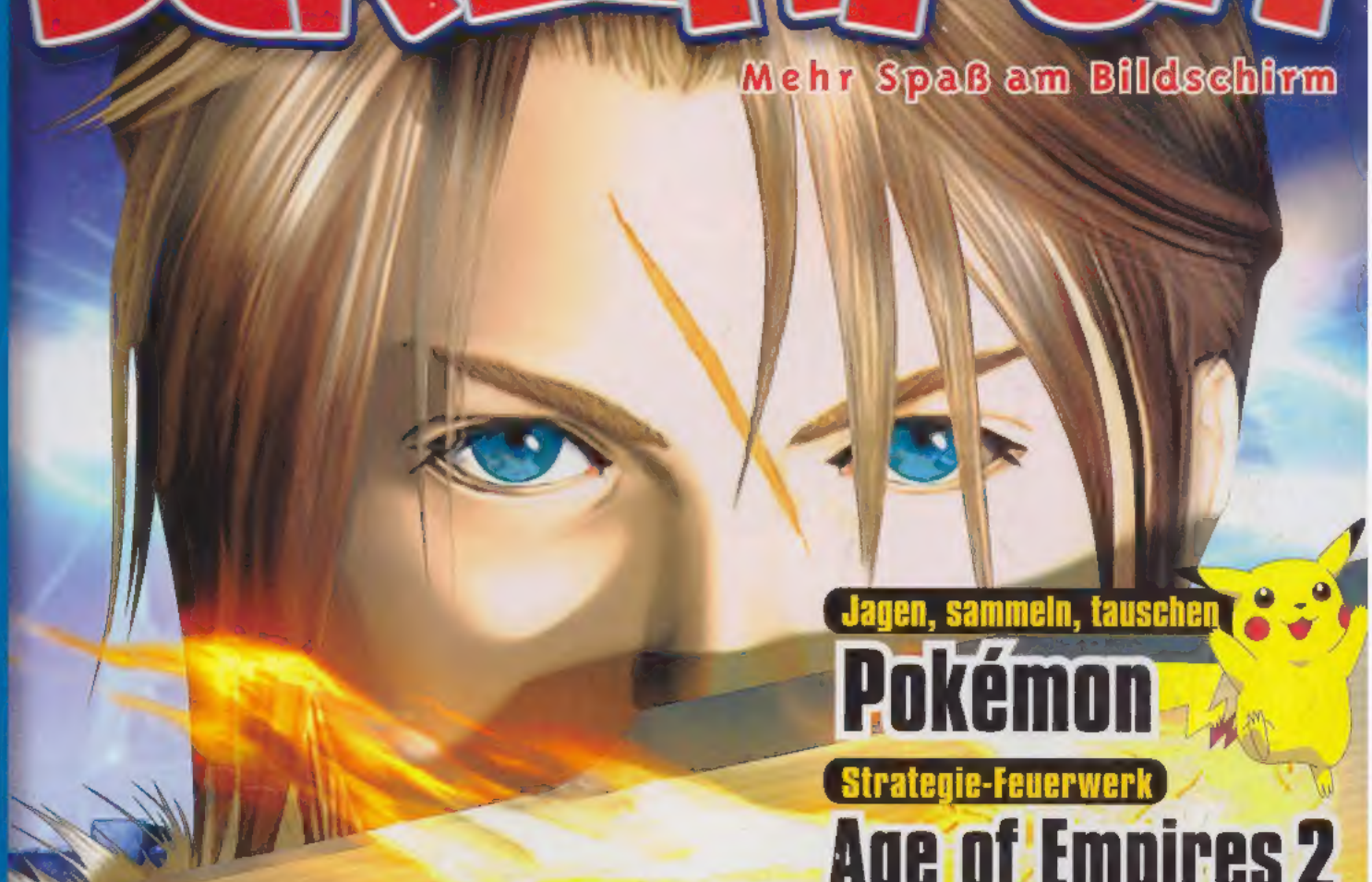
öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700
hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580
FF 21,50
Nr. 11 November 1999 DM 4,50

BRAVO

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm



Jagen, sammeln, tauschen

Pokémon

Strategie-Feuerwerk

Age of Empires 2

Erster Spielbericht

Tomb Raider 4

Final Fantasy 8

Wahnsinn: Spielmagie pur!

Das ist sie!

Playstation 2

Mehr auf Seite 4

Spiele • Tipps • Software • Hardware • Kino • TV • Connections

BRAVO SCREENFUN

MiniDisc oder MP3: Was ist besser? • Dicke Gewinne im Jackpot

4 394316 204501 11

Spiele ...und mehr

INHALT 11/99

Wuchtig, groß und zauberhaft: „Final Fantasy VIII“ (S.24)

PC

AGE OF EMPIRES II S. 28

PC

DRIVER S. 59

PC PS

NHL 2000 S. 34

PS

DINO CRISIS S. 36

ANGESPIELT

8 **Resident Evil 2000**
RE 3 und Code Veronica

11 **Diablo II**
Fünf neue Helden wollen den Teufel holen

12 **Tomb Raider IV**
In Tokio angespielt! Neue Fakten, Bilder, Gerüchte

13 **Spiel am Nil, fahr in Le Mans, fighte hart!**
Pharao, Die 24 Stunden von Le Mans, Age of Wonders & Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
28 **Age of Empires II**
44 **Die Siedler III – Das Geheimnis der Amazonen**
36 **Dino Crisis**
59 **Driver**
24 **Final Fantasy VIII**
38 **Formel Eins 99**
50 **Fußball International 2000**
53 **Gorky 17**
54 **Homeworld**
56 **Mario Golf**
48 **Metal Gear Solid: Special Missions**
51 **NBA Inside Drive 2000**
34 **NHL 2000**
32 **Pokémon**
51 **Pong**
42 **Prince of Persia 3D**
57 **Racing Simulation 2**
40 **Rayman 2: The Great Escape**
52 **Sonic Adventure**
47 **TrickStyle**
60 **Kurz & knackig** Mini-Tests
62 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

HARDWARE

93 **Know-how**
So funktioniert ein MiniDisc-Rekorder

94 **MiniDisc oder MP3 – was ist besser?**
Im Test: 5 MD-Rekorder und 6 MP3-Player

100 **Die Playstation als Jukebox**
Zusatzmodul macht die Konsole zum MP3-Player

102 **AMD K7 Athlon gegen Pentium III**
Welches Motherboard, wann umsteigen?

104 **Cyber-Controller für die Playstation**
Steuere Spielfiguren mit bloßer Handbewegung

106 **Im Visier der Datendiebe**
Wer kann Deine Daten lesen? So schützt Du Dich

SOFTWARE

108 **Star Wars: Droids & Gungan: Die neue Welt**
Bau Droiden & ein Öko-System auf Naboo

110 **Hinter den Kulissen: „Episode I“**
Für Fans: alles über den Film auf zwei CD-ROMs

112 **Bau Dein CD-Cover**
Teil 2: Perfektes Styling mit Farben und Grafiken

CONNECTIONS

114 **Alles über Handys**
Teil 3: Der beste Tarif für jeden Telefonier-Typ

116 **So findest Du alles im Internet**
Suchstrategien, Suchmaschinen, Kataloge & Co.

118 **Serie: Websites im Test**
Wie spannend ist Acclaims „Shadow Man“ im Netz?

120 **Surftipps und Events im Internet**
Witzig, interessant & hilfreich: die besten Websites

KINO/TV

128 **Disney's Tarzan**
Ich Disney, du Zeichentrick: Dschungelheld im Kino

131 **Deep Blue Sea**
Hai voraus: Versuchstiere mutieren zu Killern

132 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

134 **Topaktuell auf Video & DVD**

136 **Premiere World**
Pay-TV: Revolution oder ein Schuss in die Bildröhre?

138 **Timecop**
Elite-Polizist jagt Verbrecher quer durch die Zeit

139 **Raven – die Unsterbliche**
Der Highlander kriegt Konkurrenz: Diebin Amanda

140 **TV-Highlights** im Oktober/November

SPECIAL

4 **Sensationell: die Playstation 2**
Sonys neue Konsole: Design, Technik, erste Spiele

123 **Der eigene Weltraum-Shooter**
Starke Clique entwickelt und vermarktet ein Spiel

142 **Lust auf Trash? Lobo!**
Die abgefahrenste Comic-Serie der 90er

146 **Serie: Jobs am PC**
Layouter: Sie sorgen für tolle Optik im Heft

RUBRIKEN

14 **News**
Infos und die neuesten Trends

148 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

150 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

153 **Impressum**

153 **Vorschau**

154 **Gewinne satt**
Der SCREENFUN-Jackpot

TIPPS & TRIX

TRIX ab Seite 65

ZUM SAMMELN!

Für alle aktuellen Systeme

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

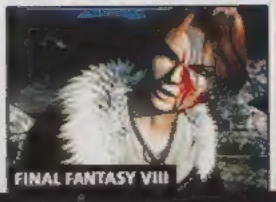
SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – zu „Tomb Raider III“, „Metal Gear Solid“, „C&C3“, „Zelda 64“, „Need for Speed IV“ und vielen anderen.

Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief (siehe Seite 65 und 150). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) auf einer Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.

SOUL REAVER



FINAL FANTASY VIII

PlayStatio

Die Sensation ist perfekt! Sony hat das Geheimnis um seine neue Konsole und die ersten Spiele gelüftet. Die Playstation 2 prunkt mit edlem Design, DVD- und Internet-Fähigkeiten und kommt schon im März 2000 in Japan.

Der Besucheransturm auf die halbjährliche Tokyo Game Show war schon immer enorm. Doch die Menschenmassen, die vom 17. bis zum 19. September in die Makuhari-Messehallen strömten, sprengten alle Rekorde. Über 25.000 Besucher tummelten sich täglich in den drei Hallen. Den Hauptgrund für die Anreise sah man allerdings nur in der Haupthalle: Sony offenbarte endlich das Design und sogar die ersten Spiele der neuen Konsole Playstation 2, der Videospieler entgegenfiebern wie „Star Wars"-Fans der „Episode I".

Der schwarze, längliche, schmale Kasten erinnert auf den ersten Blick an einen Autoradio-Verstärker, das 128-Bit-Gerät bietet darin aber Extras, die weit übers Videospielen hinausgehen. Dank spezieller Anschlüsse (siehe Kasten rechts) soll die Playstation 2 zum Internet-Gerät ausgebaut werden können. Anders als Sega für sein Dreamcast hat Sony schon jetzt eine externe Festplatte als Add-on für das Jahr 2001 angekündigt. Darauf sollen beispielsweise von Sony angebotene Zusatz-

TOKYO GAME SHOW HERBST 1999

Laut, grell, bunt und brechend voll: die Tokyo Game Show Autumn '99

„Samba de Amigo" heißt dieser abgefahrene Rassel-Automat für zwei Spieler

Partystimmung am Namco-Stand: Tanzkombos unterhielten das Publikum

levels und Ähnliches heruntergeladen werden können. **Außerdem korrigierte Sony überraschend seine Aussage, dass die Playstation 2 keine DVD-Filme abspielen könne.** Auf der Messe verkündete man stolz, das nun doch möglich gemacht zu haben. (Eine kurze Erklärung zu DVDs findest Du auf der übernächsten Seite, mehr Infos rund um DVD in SCREENFUN 4/99).

Die DVD- und Internet-Fähigkeiten sind eine feine Sache, auch für Sony, wo man hofft, dadurch viele neue Käufer zu finden. Wie sieht es aber mit der Spiele-Power aus? **Ein sehr großer Vorteil der Konsole ist auf jeden Fall ihre Abwärtskompatibilität. Das bedeutet, dass auch alle Deine alten Playstation-Spiele tadellos auf dem Nachfolge-Modell laufen werden.** So will sich Sony vor einer Software-Flaute schützen, die früher schon so manche Konsole auf Anhieb zum Flop erklärte.

Dieses Extra ist eine nette Beilage für den Spielefreund. Doch wenn man sich eine neue Konsole kauft, will man gerade am Anfang nicht die ollen Kamellen weiterdaddeln, sondern so schnell wie möglich in die nächste Generation eintauchen.

Aus diesem Grund sitzen jetzt auch schon über 160 Spielefirmen an neuen Projekten. Und die sind alles andere als faul: ►

*Der **Dual Shock 2 Controller** soll bis auf Start und Select ausschließlich analoge Feuerknöpfe für präzisere Spielaktionen besitzen*

DIE ANSCHLÜSSE

Ab geht die Session: Der **Power-Knopf** ist direkt über der **Eject-Taste** angebracht, mit der Du das ROM-Laufwerk öffnest. Die Playstation 2 kann alte und neue Spiele-CDs, DVD-ROMS sowie DVD-Filme und Audio-CDs abspielen.

Das Tor zu einer anderen Welt: Das **Laufwerk** hat die Geschwindigkeit eines 24-fach-CD-ROM-Drives und eines 4-fach-DVD-ROMs.

Alte Bekannte: Die Abwärtskompatibilität gilt nicht nur für Spiele. Auch **Joypads** und andere Steuereinheiten sowie **Memory Cards** der alten Playstation passen in die Nachfolgekonsole. Allerdings wird Sony eine neue 8-MByte-Speicherkarte anbieten.

Datenübermittlung im Eiltempo: Mit der **I-Link-IEEE1394-Schnittstelle** ist die Playstation 2 für blitzschnellen Datentransfer ausgerüstet. Dieses sogenannte „Firewire" übermittelt digitale Daten schneller als irgendein vergleichbarer Anschluss.

Universal Serial Busses (USB) gibt es zwei. Sie erlauben Dir sogar, PC-Zusatzgeräte an die Konsole anzuschließen. Egal, ob Flightstick oder Drucker – theoretisch ist alles, was USB unterstützt, zur Playstation 2 kompatibel.

Die Voraussetzung für einen Internet-Zugang wird durch diese **Type-III-PCMCIA-Schnittstelle** ermöglicht. Ein Modem wie beim Dreamcast steckt bei der Sony-Konsole aber nicht unter der Haube.

Von hier aus geht es auf die Mattscheibe: Den breiten **AV-Anschluss** kennen Playstation-Besitzer schon. Das alte Kabel kann wiederverwendet werden. Links daneben befindet sich eine **optische Schnittstelle**, bei der die Daten verlust- und störungsfrei durch Lichtimpulse zu einer Dolby-Digital-Anlage übertragen werden.

SONYS MASTERPLAN 2000

Mit der Playstation hat sich Sony innerhalb von fünf Jahren vom Branchen-Außenseiter zum Konsolen-Marktführer gemausert. Nicht übel für ein Gerät, das eigentlich als Zusatz-CD-ROM-Laufwerk fürs Super Nintendo gedacht war! Anfangs von der Industrie belächelt, hat Sony mit weltweit über 60 Millionen verkauften Playstations allen Zweiflern gezeigt, wo es langgeht.

Und das war nur der Anfang. Der Playstation-Erfolg ist der Ausgangspunkt eines viel größeren Plans: Mittlerweile wird das Potenzial der Konsole im gesamten Sony-Konzern gewürdigt. Und die Fähigkeit der Playstation 2, DVD-Filme abzuspielen, ist ein klarer Beweis dafür, dass Sony seine Konsole als ein so selbstverständliches Gerät in die Haushalte bringen will, wie es heute etwa Fernseher oder Radio sind.

Tatsächlich bleiben bei der Playstation 2 kaum Wünsche offen – es gibt quasi kein zukunftsorientiertes Medium, das die neue Konsole nicht in irgendeiner Art und Weise unterstützt. Obendrein sind ihre technischen Daten bislang ungeschlagen. Nintendos Dolphin wird wohl erst nächstes Jahr Form annehmen.

Hat Großes vor: Playstation-Erfinder und Sony-Boss Ken Kutaragi

Text: Christian Henning · Illustration: Horst Kolodziejczyk

SPIELE FÜR DIE

GRAN TURISMO 2000

Die funkelnden Karossen der „Gran Turismo 2000"-Demo vermittelten nur einen ernüchternden Eindruck. Die Grafikchips der Playstation 2 können noch mehr!

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Details in Hülle und Fülle: Die lodernden Flammen im Hintergrund werfen ihr flackerndes Licht auf Jin Kazama und den am Boden liegenden Paul Phoenix

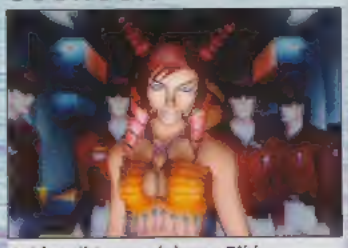
Auch diese Fighter freuen sich schon auf ihren 128-Bit-Einsatz: „Tekken Tag Tournament" ist ein Muss für die Playstation 2

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 3

Grafik vom Feinsten: Das neue „Street Fighter" sieht in Bewegung noch besser aus. Beachte auch Blankas behaarte Arme!

Prügeln sich zu viert um den Sieg: Chun-Li, Dhalsim, Ryu und Guile (v. l.)

BOUNCER



Leider gibt es noch kaum Bilder zu Squares Hit-Kandidat „Bouncer"...

Allein Square hat nach eigenen Angaben bereits sieben Titel in der Mache, darunter das actionreiche Fightspiel „Bouncer", welches aufgrund seiner tollen Grafik als das Messe-Highlight galt – auch wenn es leider nur ein kurzes Demo-Video zu sehen gab. „Final Fantasy"-Fans dürfen sich schon mal auf Teil 9 der Rollenspiel-Saga freuen. Zu den anderen fünf Spielen schwieg man sich noch hartnäckig aus. Die meisten sollen zum Japan-Start der Konsole am 4. März 2000 erscheinen.

Auch Namco ist tätig, wobei man der Automaten-Umsetzung von „Tekken Tag Tournament" deutlich den Zeitdruck ansah, unter dem die spielbare Demo entwickelt wurde. Ohne neue Animationsphasen und optisch nur um ein paar Lichteffekte und rundere Formen reicher, kam „TTT" unspektakulärer daher als „Soul Calibur" auf dem Dreamcast – ebenfalls von Namco. Mit ihrem Rennspiel-Hit „Ridge Racer" konnten die Japaner allerdings wieder einiges wettmachen. Neben Polyphony Digitals „Gran Turismo 2000" wird es wohl eines der Start-Rennspiele sein. Andere Playstation-erprobte Hits wie „Metal Gear Solid" oder Fortsetzungen wie „Resident Evil 4" gelten ebenfalls schon als sicher, obwohl bislang noch niemand etwas davon gesehen hat.

Auf den Schultern der Sony-Leute lastet eine große Bürde, denn zum einen haben sie mit ihrer Playstation dem Markt einen immensen Auftrieb gegeben, zum anderen ist die Konkurrenz nicht eingeschlafen. Segas Dream-

PlayStation 2

INFO

Zurücklehnen und Filme gucken mit der Playstation 2

Die Playstation 2 kann DVDs abspielen. DVD steht für Digital Versatile Disc (deutsch: digitale vielseitige Scheibe). Obwohl sie wie eine normale CD aussieht, hat die DVD ein viel größeres Speichervolumen und kann zudem auf beiden Seiten beschrieben werden.

Die Filmindustrie hat die Vorteile der DVD längst erkannt: Das Bild ist sehr viel schärfer als das einer VHS-Kassette, auch die Ton-Qualität ist viel besser. Dank des enormen Speicherplatzes können Hersteller verschiedene Tonspuren und mehrsprachige Untertitel auf die DVD brennen.

Extras wie beispielsweise Dokus über die Entstehung eines Films (das Making Of) gehören inzwischen bei jedem erfolgreicheren Film zur Standard-Ausstattung.

DVD VIDEO ™

AKTUELLE DVD-TITEL

Star Trek: Der Aufstand

Sci-Fi • ab 12 Jahre • im Handel

In ihrem dritten Kino-Abenteuer sind Captain Picard und seine Enterprise-Crew einer Verschwörung auf der Spur. Die DVD ist neben dem Film in brillanter Bild- und Ton-Qualität mit einem spannenden Making Of ausgestattet. Für alle Trekker, die schon immer mal einen Blick hinter die blinkenden Kulissen werfen wollten, ist diese Scheibe ein absolutes Muss.

The Matrix

Sci-Fi • ab 16 Jahre • als US-Import

Der Kino-Hit mit Keanu Reeves und Laurence Fishburne ist in den USA bereits auf DVD erschienen.

Der Film selbst wird von einem reichhaltigen Zusatzangebot begleitet: Interaktive Menüs, ein ausführliches Making Of und Berichte von den Dreharbeiten sowie Extra-Goodies für DVD-ROM-Besitzer (nächstes Jahr also auch für Playstation-2-Besitzer) machen Spaß.

KESSEN

Koeis Strategiespiel „Kessen" konnte mit faszinierender Grafik aufwarten

BOUNCER

Auch die gezeigte Demo ließ den Besucher-Atem stocken: klasse Grafik!

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Hübscher denn je, aber immer noch überarbeitungsbedürftig: Namcos „Tekken Tag Tournament" ist noch längst nicht fertig

Punker-Paule und seine „Tekken"-Kollegen sehen einer schwarzen Konsole und einer rosigen Spieler-Zukunft entgegen!

...soft ist ja gerade erschienen, und obwohl sich die technischen Daten der Playstation 2 besser anhören, konnte man große Qualitätsunterschiede bei den gezeigten Spielen nicht ausmachen. Das liegt wohl vor allem daran, daß sowohl die Fremdhersteller lang im Dunkeln tappen und die Programmierer wenig Zeit hatten, zur Messe etwas Vorzeigbares zu produzieren.

In einigen Entwicklerkreisen gab's auch Vorwürfe, es sei schwer, mit der Playstation 2 zu arbeiten. Das hat längere Produktionszeiten zur Folge, was aber nicht davon abhalten wird, die Konsole in Japan nächsten März auf den Markt zu bringen. Kostenpunkt: umgerechnet circa 750 Mark. Der Rest der Welt soll im Herbst 2000 in den Genuß der neuen Generation kommen.

BRAVO ScreenFun AKTION!

Willst Du zu den Ersten gehören, die eine Playstation 2 besitzen? Dazu brauchst Du nur ein wenig Glück: Wir verlosen 1 Playstation 2 inklusive Spiel, sobald die Konsole in Japan erhältlich ist. Mehr Infos stehen auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

RESIDE

RE3: Last Escape

Leuchte der Armee der Finsternis wieder mit Schrotflinte und Raketenwerfer heim! Capcom dreht die Uhr zurück: Zwei weitere Reisen nach Raccoon City lüften das Geheimnis um mutierte Viren und einen Bösewicht direkt aus der Hölle.

Nervenkitzel am Joypad: Die pompösen Videosequenzen von „Resident Evil 3" schocken mit mächtigen Explosionen, verbissenen Feuergefechten und gruseligen Visagen

Knietief im Schlamassel: In der Gasse brechen sieben Zombies durch die Barrikaden und fallen die Heldin Jill Valentine an

Alter Bekannter: In der „Resident Evil 3"-Kneipe wirst Du Brad treffen, den Hubschrauber-Piloten aus dem ersten Teil

Schreckmomente im Minutentakt: Gerade als Jill unbeschadet am Fenster vorbeigeschlichen ist, zerbirst klirrend die Scheibe und ein frecher Zombie will ihr an den Kragen

INFO

Resident Evil: Gun Survivor

Mit diesem Ego-Shooter wird das Action-Adventure auf ganz neue Wege geschickt. Erstmals hat man das Grusel-Abenteuer in eine dreidimensionale Zombie-Jagd verwandelt, in der der Spieler durch selbstscrollende Levels wandert. Gespielt wird übrigens mit der Lichtpistole.

Ein Erscheinungstermin für Europa wurde noch nicht bekannt gegeben, Insider schätzen aber, dass „Gun Survivor" schon nächstes Jahr zu haben ist.

Capcoms Zombie-Action-Abenteuer gehört zu den bekanntesten und beliebtesten Playstation-Spielen überhaupt. Kein Wunder also, dass die japanische Firma keine Gelegenheit auslässt, die verschachtelte Story immer weiter zu treiben. Diesmal mit einem Sprung in die Vergangenheit: Im Abspann von „Resident Evil" entkam die STARS-Agentin Jill Valentine knapp aus dem Zombie-verseuchten Herrenhaus bei Raccoon City. Jetzt lässt Capcoms Horror-Spezialist Shinji Mikami die unerschrockene Amazone erneut gegen das Böse antreten – beziehungsweise weiter davor fliehen. Denn in „Resident Evil 3: Last Escape" musst Du Jill heil aus Raccoon City herausführen.

Und das ist noch schwieriger als in jedem Horror-Abenteuer zuvor, denn Unmengen von Untoten schlurfen durch die Straßen der halb verfallenen Stadt. Im Schein von Neonleuchten und Feuern sucht Jill erneut nach Gegenständen, die ihre Flucht erleichtern sollen. Wie in „Dino Crisis" (s. Seite 36) liegt Munition nämlich nicht einfach auf der Straße herum. Mit Hilfe einer Presse und diverser Utensilien mixt und produzierst Du Patronen, um Zombies, Lickern und verwesten Hunden entgegenzutreten. Mächtigster Gegner ist wieder ein Tyrant, der Jill spurtstark und mit reichlich Muskeln unterm Mantel quer durch die Stadt verfolgt.

Damit Jill dennoch eine Chance hat, spendierte Ihr Capcom neue Aktionsmöglichkeiten. Neben flotten Sprints und einer 180°-Drehung kontert die Heldin Attacken mit den Schultertasten und weicht auf diese Weise ihren Gegnern aus. Zudem kann sie explosive Fässer und Kisten anvisieren und in die Luft jagen – sehr hilfreich, wenn ein Trupp Monster daneben steht...

Im nächsten Frühjahr dürfen „Resident Evil"-Fans auch hierzulande zum Joypad greifen und hautnah erleben, was Spannung im Jahr 2000 bedeutet.

Ganz schön brenzlig: „Resident Evil 3" strotzt vor wundervollen Lichteffekten wie etwa diesem Flammenherd

PC | PS | N64 | DC | J/D

Resident Evil 3: Last Escape
Action-Adventure

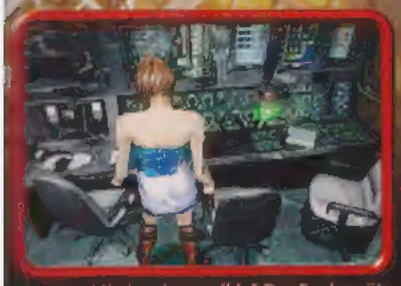
Start: Frühjahr 2000

Capcom/Eidos | für 1 Spieler

Das „Resident Evil" mit der extrahohen Grusel-Garantie fesselt derzeit Japan – und nächstes Jahr uns!

NT EVIL

Code Veronica



Mission: Impossible? Das Funkgerät überträgt Jill die verzweifelten Hilferufe ihrer Kollegen

Retterin in der Not: Im Hinterhof entdeckt Veronica ein verängstigtes Schulmädchen, das den Zombies völlig ausgeliefert wäre

Der Polizeicomputer verrät Dir den Code für ein geheimes Schließfach

Beine zum Anbeißen: Wenn die liebliche Veronica aufkreuzt, läuft Zombies das Wasser im Mund zusammen

Viel Full-Motion-Video-Zauber: Das Dreamcast-Spiel ist auf zwei GD-ROMS verteilt worden

INFO

Shopping in Raccoon City

Zombie-Jäger frohlocken: Für kaum ein anderes Videospiel ist in Japan so viel Fan-Zubehör erhältlich wie für die Welt von „Resident Evil". Neben Soundtracks und Spielfiguren verkauft Capcom auch Jacken, T-Shirts, Zippos und sogar komplette Kampfanzüge.

Die Spielfiguren von Helden und Bösewichtern sind für das jüngere Publikum gedacht, die Großen besorgen sich authentische Druckluft-Feuerwaffen: Colt, Shotgun und Sturmgewehr spucken statt blauer Bohnen kleine Plastikkugeln – trotzdem wird Capcom sein Waffenarsenal wohl nicht durch den deutschen Zoll bekommen. Die weniger martialischen Fan-Artikel (Action-Figuren, T-Shirts, Comics etc.) kannst Du auch hierzulande im Kaufhaus oder Fachhandel erhalten.

Das Action-Adventure „Resident Evil: Code Veronica" wird ausschließlich Dreamcast-Besitzer erfreuen. Es spinnt die Story um die zombie-erzeugenden Experimente weiter: Claire Redfield folgt ihrem verschollenen Bruder ins Euro-Hauptquartier des Umbrella-Konzerns. Dabei trifft sie Titelheldin Veronica, und Du kannst nun beide Frauen steuern.

Die größte Neuerung stellt die „echte" 3D-Optik dar: Im Gegensatz zu den gerenderten Hinterhöfen der Playstation-Version gestaltet Capcom auf dem Dreamcast alle Häuser und Straßen aus Polygonen. Per Tastendruck drehst Du die Kamera um 360° und erspähst so jeden Winkel. Fans von 3D-Shootern können außerdem in die Ego-Perspektive schalten.

Trotz neuer 3D-Technik gilt auch weiterhin das Motto „Anspruchsvolle Rätsel, wüste Schießerei": Oft kommst Du nur mit Kombinationsgabe und dem richtigen Werkzeug weiter. Furcht einflößende Obermotze wie der Riesenalligator in der Kanalisation sorgen dann jeweils am Ende der zehn Abschnitte für hitzige Schießereien.

Schlüpfst Du später auch noch in die Rolle eines Schulmädchens, wird das Spiel zur panischen Flucht: Ohne Schusswaffen und körperlich unterlegen flüchtest Du vor dem Zombieheer.

Laut Capcom beschäftigt „Resident Evil: Code Veronica" Spieler doppelt so lange wie „Resident Evil 3". Als besondere Zugabe unterstützt das Spiel das Dreamcast-Modem: Capcom verspricht Extras aus dem Internet.

PC | PS | N64 | DC | J/D

Resident Evil: Code Veronica
Action-Adventure

Start: Frühjahr 2000

Capcom/Sega | für 1 Spieler

Die Sega-Zombie-Jagd will mit 360°-Kamera, Ego-Perspektive und Extras aus dem Internet auftrumpfen

Duell mit dem Riesenalligator: Nimmt die Heldin nicht die Beine in die Hand, landet sie im Maul des Ungetüms

Text: Oliver Ehrle, Christian Henning; Illustrationen: Jens Haupt (2)

Die neuen Helden

Paladin

Die Ritter der Westmark sind von edler Gesinnung und leben streng nach den Regeln der Religion des Lichts. Der Paladin führt nicht nur eine scharfe Klinge, sondern ist auch in Heil- und Segenszaubern bewandert

Barbar

Die Bewohner der Wildnis von Khanduras sind von starker Statur und mächtige Gegner der dunklen Seite. Ihr Geheimwissen ermöglicht das Herbeirufen von Naturgeistern und magischen Schutzgöttern

Zauberin

Obwohl diese Dame beim Kampf in der zweiten Reihe steht, gehört sie zu den gefährlichsten Gegnern von Diablo, dem Terror-Lord. Ihre Zaubersprüche bringen Tod und Verderben über die Schergen des Bösen

Necromancer

Eine Aura von Verfall und Verdammnis umgibt diese mysteriöse Figur aus den südlichen Sümpfen von Khanduras. Der Necromancer beschwört Zombies und Monster und setzt die Horden der Unterwelt für seine Zwecke ein

Amazone

Diese mächtige Kriegerin entstammt dem Geschlecht der Nomaden der Südwelt. Ihre Waffe ist der Bogen, doch auch im Gebrauch von Messer und Speer ist sie bestens bewandert und eine gefürchtete Gegnerin

Willkommen, ey! Skelette laden zum knochenharten Kampf

Endspurt: Mit ein wenig Glück landet Blizzards Fünferbande noch im Dezember auf Deinem PC.

Wenig! Der Barbar verpestet die Unterwelt mit einem Gift-Zauberspruch

Mit dem „Auge des Zeus" kannst Du ganze Monsterhorden terminieren

In Tristram tanzt wieder der Teufel – mit tatkräftiger Unterstützung der Programmierer von Blizzard steigt Megaschurke Diablo zum zweiten Mal aus seinem Dungeon-Grab. **Zu allem Überfluss macht unser Freund diesmal nicht alleine die Keller unsicher, sondern wird beim Comeback von seinen Brüdern Baal und Mephisto begleitet.**

Der Familienanhang ist, vererbungstechnisch bedingt, ebenfalls von der schlimmsten Sorte und fordert das Letzte von Dir. Doch keine Panik: Um der missratenen Brut Herr zu werden, stehen Dir fünf nagelneue Großhelden samt Ausrüstung zur Verfügung.

Du wirst entweder mit Paladin, Barbar, Zauberin, Necromancer oder Amazone in den Untergrund hinabsteigen können. Jede Kampffigur besitzt spezielle Fähigkeiten, die andere taktische Entscheidungen von Dir verlangen. Ganz nach eigenem Geschmack und ausgewähltem Charakter arbeitest Du mit Nahkampfwaffen, Zaubersprüchen oder Fernwaffen. Anders als im ersten Teil der „Diablo"-Saga bleibt die Spielhandlung nicht mehr auf einen Dungeon und eine Stadt beschränkt. Das Spiel ist vielmehr in vier einzelne Akte aufgeteilt, die jeweils andere Städte und Unterwelten bieten. In jedem dieser vier Bereiche triffst Du auf besondere Monster und findest andere magische Waffen. Wird im Dungeon die Luft zu schlecht, steigst Du an die Oberfläche und vermöbelst dort die zahlreichen Helfer von Diablo.

Die beste Nachricht zum Schluss: Blizzard arbeitet mit Hochdruck an den letzten Levels. Das sehnsüchtig erwartete Abenteuer soll pünktlich im Dezember erscheinen!

PC | PS | N64 | DC | D

Diablo II

Action-Adventure

Start: Dezember '99

Blizzard/Havas | für 1-16 Spieler

Fünf Freunde und drei Obermotze: „Diablo II" hat das Zeug zum monstermäßigen Weihnachtsknaller

Dank eines magischen Bogens feuert die Amazone mit Brandpfeilen

Endspurt für Lara: In Kürze zieht sie in ihr viertes Abenteuer. Hier findet Ihr die neuesten Infos und Screenshots.

TOMB RAIDER IV

SCREENFUN AKTION!

„Tomb Raider IV" auf dem eigenen Power-PC spielen? Wir verlosen 3 komplett ausgestattete Spiele-PC. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss: 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Da klappert's: Die Skelette lassen sich durch Uzi-Feuer nur kurze Zeit aufhalten

Die ohnehin schon guten Lichteffekte wurden noch verbessert

Freie Fahrt für Ladys: Ein steinaltes Seitenwagen-Motorrad löst das Quadbike aus dem Vorgänger ab

Der Vorhang lüftet sich wieder ein Stückchen: Lara Crofts ägyptisches Abenteuer wird noch im November erscheinen. Auf der „Tokyo Game Show" im September konnte SCREENFUN „Tomb Raider IV" auf dem PC bereits anspielen. Die Programmierer verrieten außerdem weitere Design-Geheimnisse, die allen Lara-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen dürfen.

Zur gut gehüteten Story ist nur so viel bekannt, dass es sich um eine Sternenkonstellation im Jahr 2000 handeln soll, die gehörigen Einfluss auf Mutter Erde nehmen wird. Lara macht sich mit noch längeren Haaren und jeder Menge munitionshaltiger „Argumentationsverstärker" auf, die Welt zu retten. **Dabei wird die Action-Lieblingsheldin erstmals mit einem Scharfschützengewehr ausgestattet. Mittels Zielfernrohr kann sie nicht nur Feinde aus sicherer Entfernung beseitigen, sondern auch unzugängliche Schalter aktivieren.** Dabei wechselt die Perspektive in einen Sniper-Modus, der weit entfernte Objekte immer näher heranholt. Als weitere Zugabe trägt Lara einen Feldstecher bei sich.

Eine Neuerung sind auch die vielen miteinander kombinierbaren Gegenstände. Wenn Lara beispielsweise eine dunkle Höhle betritt, kannst Du mit wenigen Knopfdrucken dafür sorgen, daß sie ihre Taschenlampe auf dem Lauf ihrer Shotgun befestigt.

Scharfschützengewehr und Shot-Gun sind natürlich nicht die einzigen Neuheiten im Handgepäck der toughen Lady: Ihre Magnum hat sie ebenfalls mit einer Zielvorrichtung versehen, und in Teil 4 führt sie sogar ein Tagebuch. Damit kannst Du eigene Karten der besuchten Levels verwalten und musst nicht mehr alles selbst von Hand kartografieren.

Eine weitere Neuerung ist das überarbeitete Inventory-Menü, in dem Du die Gegenstände miteinander kombinierst. Auf das lieb gewonnene Quadbike aus „Tomb Raider III" muss Lara diesmal aber verzichten. Stattdessen tuckert sie mit einem altertümlichen Seitenwagen-Motorrad durch die Wüstenlandschaft. Das dürfte richtig heiss werden!

PC | PS | N64 | DC | D

Tomb Raider IV

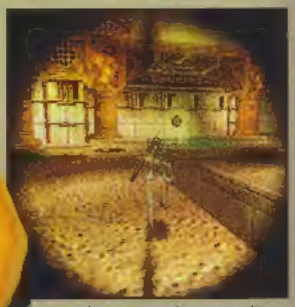
Action-Adventure

Start: November '99

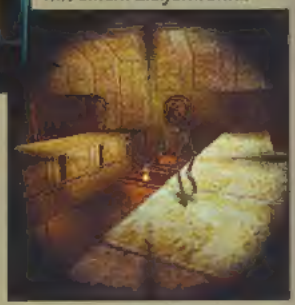
Core Design/Eidos | für 1 Spieler

Bekannte Heldin, neue Gegner und Spielelemente: Auch Teil 4 könnte ein internationaler Kassenknüller werden

Noch ein Kampfdress, noch ein Spiel: Lara dreht in „Tomb Raider IV" wieder voll auf



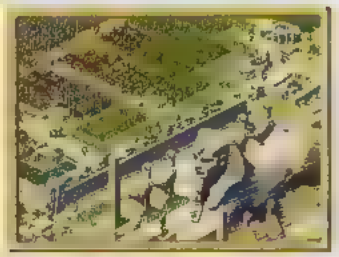
Lara hat einige ihrer Waffen mit einem Zielfernrohr...



...versehen, um auch weiter entfernte Gegner auszuschalten

Text: Volker Weitz, Christian Henning

Pharao



Deine Zivilisation brummt, und die Sphinx schnurrt zufrieden

Für jeden der funfzehn Götter musst Du einen eigenen Tempel bauen

Ägypten, das Land der Götter, Mumien und Pyramiden! Im Aufbau-Strategiespiel „Pharao" wird die alte Nil-Kultur zu prächtigem Computerleben erweckt. **Du siedelst mit Deinen Schutzbefohlenen an den Ufern des mächtigen Stroms, baust in Echtzeit Häuser, Paläste und gewaltige Grabmale.**

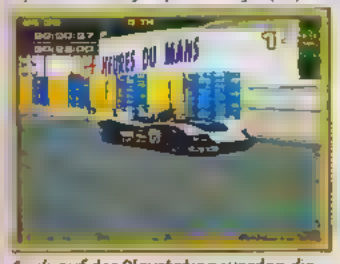
Dass Dir die Hege und Pflege Deines Volkes am Herzen liegt, versteht sich von selbst. Wenn Du nicht für ausreichend Nahrung und Unterhaltung sorgst, wandert die Bevölkerung wieder ab. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelst Du so ein funktionierendes Gemeinwesen und breitest Dein Volk an den Ufern des Nils aus. Das hat allerdings seine Tücken. Der unberechenbare Fluss hat die unangenehme Eigenschaft, in regelmäßigen Anständen über die Ufer zu treten. Hast Du zu nah am Wasser gebaut, verschwindet Deine Stadt wieder in den Fluten.

Als weitere Erschwernis sind marodierende Römer- und Nubierhorden im Angebot, die Deinen Jungs an den Lendenschurz wollen. Ziel des Spiels ist es, bis zu Deinem Ableben als Pharao eine riesige Pyramide zu bauen. Hier kannst Du es Dir dann zur allerletzten Ruhe gemütlich machen. Die weiteren Staatsgeschäfte werden von Deinem Erben übernommen. Versteht sich von selbst, dass Sohnemann ebenfalls Deinen Mauskommandos folgt.

Pharao
Strategiespiel
Havas Interactive | für 1 Spieler
Ungewöhnliche und sehr schön anzusehende Ägypten-Simulation von den „Cäsar III"-Machern

Die 24 Stunden von Le Mans

PC Spieler kommen in den Genuss lupenreiner High-Speed-Grafik (PC)



Auch auf der Playstation werden die 48 Autos detailliert dargestellt (PS)

Das titelgebende Rennen in der französischen Pampa zählte schon vor dem Formel-1-Hype zu den härtesten Kursen im Motorsport. 24 Stunden lang müssen die Piloten durchfahren. Bei Tag und Nacht, bei Sonne und Regen. All das kannst Du ab nächsten Monat auf Deinem PC oder der Playstation daheim nachspielen.

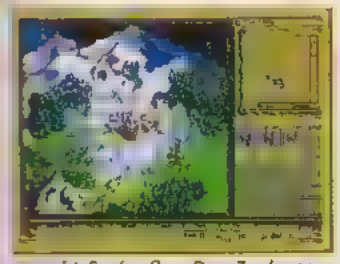
48 verschiedene Autos, die es allesamt auch in Wirklichkeit gibt, stehen Dir dafür zur Auswahl. Damit Du bei dem 24-Stunden Rennen keine viereckigen Augen bekommst, kannst Du das Rennen jederzeit zwischenspeichern. Zudem gibt es die Möglichkeit, Rundenanzahl und Rennzeit zu verkürzen, zum Beispiel in 24 Minuten anstelle von Stunden.

Neben dem bis ins kleinste Detail nachempfundenen Le-Mans-Kurs gilt es in einem Meisterschafts-Modus noch zehn weitere Strecken zu fahren. Wenn Du gut bist, wirst Du von anderen Teams abgeworben und mit besseren Fahrzeugen gefördert.

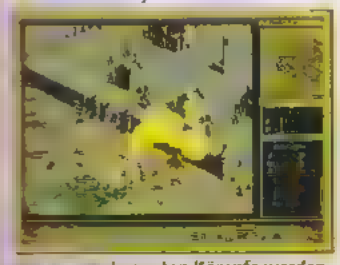
Infogrames und das schottische Entwicklerteam Eutechnyx streben ein sehr realistisches Spiel an, in dem sich Crashs so echt wie möglich auf die Autos auswirken sollen. In wieweit sie ihre selbst gesteckten hohen Anforderungen erfüllen, lässt sich erst Ende November sagen, wenn „Die 24 Stunden von Le Mans" bei uns erscheint.

Die 24 Stunden von Le Mans
Rennspiel
Eutechnyx/Infogrames | 1-2 Spieler
Ambitioniertes Projekt, um ein ebenso spannendes wie strapazenreiches Rennen auf die Mattscheiben zu kriegen

Age of Wonders



...rsicht, Funkenflug. Dein Zauberer bearbeitet eine feindliche Stadt



...nbasierten Kämpfe werden ...D-Karte ausgetragen

Eine Karriere als Finsterling oder moralstarker Edelritter? Das ist die entscheidende Frage im Strategiespiel „Age of Wonders". Je nachdem, für welche Richtung Du Dich anfangs entscheidest, entwickeln sich Deine weiteren Abenteuer im Spiel. **Als Herr der Finsternis oder Führer der Guten gehst Du auf Entdeckungstour durch einen riesigen Fantasy-Kontinent.** Hier erobert Du neue Städte, rekrutierst ausgeruhte Helfer und lernst frische Kampftechniken. In besetzten Städten kannst Du weitere Truppen produzieren und die Infrastruktur verbessern.

Triffst Du auf den Feind, wird auf eine detaillierte Kampfkarte umgeblendet. Hier führst Du Deine Truppen ins rundenbasierte Getummel. Du gewinnst, wenn alle Feinde vom Bildschirm verschwunden sind. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte, die gegen verbesserte Charakterwerte eingetauscht werden können. Im Laufe der Spielzeit entwickeln sich so Deine Fähigkeiten als Armeeführer immer mehr. Du kannst dann zum Beispiel neue Zaubersprüche erforschen, mit denen Du die Truppen im Kampf unterstützt.

Besonders spannend ist es, in den Untergrund des Landes abzusteigen. Hier lauern die stärksten Feinde und warten die größten Schätze auf Dich. Das gefundene Geschmeide investierst Du in den Ausbau der Städte und Armeen.

Age of Wonders
Strategiespiel
Take 2 Interactive | 1-8 Spieler
Viel versprechender „Heroes of Might & Magic"-Klon mit neuen Funktionen und verbesserter Kampf-Optik

Wann kommt was?

November 99

- GTA 2 — Take 2 – Actionspiel
- Spyro 2 — Sony – 3D-Jump&Run
- FIFA 2000 — EA Sports – Sportspiel
- Tomb Raider IV — Core D./Eidos – Action-Adventure
- Indiana Jones — LucasArts – Action-Adventure
- Soul Calibur — Sega – Fightspiel
- Theme Park World — Bullfrog/EA – Strategiespiel

Dezember 99

- Ultima 9: Ascension — Origin/EA – Rollenspiel
- Diablo II — Blizzard/Havas – Rollenspiel
- Donkey Kong 64 — Rare/Nintendo – 3D-Jump&Run
- Vampire — Activision – Rollenspiel

Januar 2000

- Colin McRae Rally 2 — Codemasters – Rennspiel
- Crazy Taxi — Sega – Rennspiel

Februar 2000

- KISS: Psycho Circus — God, Take 2 – 3D-Shooter

Alle Angaben ohne Gewähr

TOP-SPIELE IM HEFT

Die besten getesteten Spiele der letzten Monate

C&C 3: Tiberian Sun — 1
PS Strategiespiel
Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Virtua Fighter 3tb — 1
DC Fightspiel
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 2

Shadow Man — 1
N64 Action-Adventure
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 1

Croc 2 — 2
PS Jump&Run
Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

Soul Reaver — 2
PS Action-Adventure
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 2

BRAVO SCREENFUN im

BRAVO TV besucht die Redaktion und bringt heiße Spiele-News!

14.45 Uhr, RTL 2
SONNTAG, 24. OKTOBER
BRAVO TV
SCREENFUN EXTRA

Führt Dich als Moderator des BRAVO-TV-Extras durch die SCREENFUN-Redaktion: Martin von Touché

Wir feiern Geburtstag! Seit zwei Jahren versorgt Dich BRAVO SCREENFUN mit News, Tests, Tipps und Service zu allem, was über den Bildschirm flimmert. Anlässlich dieses Jubiläums kommt BRAVO Extra zu Besuch in die SCREENFUN-Redaktion. Martin von der Boygroup Touché wirft als Moderator einen Blick in unsere Hallen. Wer schon immer einmal wissen wollte, wie die SCREENFUN-Macher aussehen und arbeiten, sollte unbedingt einschalten. Klar, dass die Sendung auch mit Spiele-News gespickt ist. Außerdem gibt's einen Bericht von der Tokyo Game Show, und ein weiterer Beitrag zeigt, wie ein Spiel entsteht.

Insider-Talk

Game-Profis erzählen

Willst Du wissen, wie ein Spiel entsteht? Im Buch „Game Design – die Geheimnisse der Profis" plaudern die Stars der Szene aus dem Nähkästchen. Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux („Dungeon Keeper") und Lara-Designer Toby Gard kommen zu Wort. Für rund 40 Mark im Buchhandel, erschienen bei Markt & Technik.

Über 400 Seiten voller Know-how der Macher

Günstig ins Netz

Startklar fürs Internet. Jeden Monat berechnen wir neu, welches die günstigsten Internet-Provider sind. In der Tabelle siehst Du die jeweils drei besten Angebote für eine durchschnittliche Surfzeit von 5, 20 oder 50 Stunden im Monat. Die Telefonkosten sind bei allen Angeboten inbegriffen und beziehen sich auf die Zeit von 18 bis 21 Uhr.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Telefonkosten	Gesamtkosten Online	Info-Telefon/Fax	
myOkay.NET	17,90 DM	3 Pf	inbegriffen	107,90 DM	(0190) 87 66 55	50 Stunden Surfzeit
Surf 1 – surf 40	88,00 DM	4,5 Pf (0 Freiminuten)	inbegriffen	115,00 DM	(06561) 95 56-0	
germany.net (Online City Tarif)	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	117,00 DM	(069) 63 20 01	
Surf 1 – surf 20	44,00 DM	4,5 Pf (20 Freiminuten)	inbegriffen	44,00 DM	(06561) 95 56-0	20 Stunden Surfzeit
Talknet 1000	34,90 DM	4,8 Pf	inbegriffen	44,50 DM	(0180) 538 38	
germany.net (Online City Tarif)	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	46,80 DM	(069) 63 20 01	
germany.net (Online City Tarif)	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	11,70 DM	(069) 63 20 01	5 Stunden Surfzeit
Surf 1 – surf basic	entfällt	4,5 Pf	inbegriffen	13,50 DM	(06561) 95 56-0	
KomTel	entfällt	4,6 Pf	inbegriffen	13,80 DM	(0800) 909 00 90	

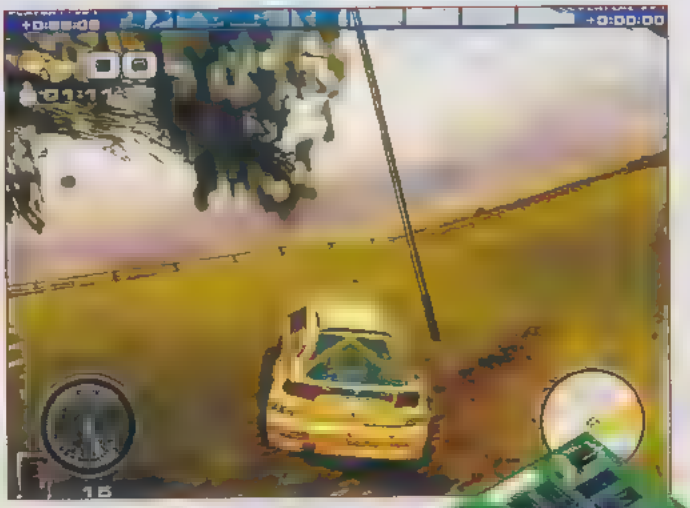
Foto Thorsten Buhe (r)

TV

Im wirklichen Leben wird hier nicht scharf geschossen, sondern hart getestet die SCREENFUN-Redaktion im 3D-Design

Der derzeitige Knaller in der Spielewelt „Final Fantasy VIII"

...punkt mit super Story und Optik und wird im TV vorgestellt



Realistische Darstellung in Echzeit bei „Rally Championship" von UbiSoft

Das neue Grafik-Erlebnis

„3D Prophet" macht auch auf schwachen PC Tempo

Guillemots „3D Prophet" mit GeForce-256-Chipsatz sorgt für mehr Speed beim Spielen

Als erste Grafikkarte kommt die „3D Prophet" von Guillemot mit dem brandneuen GeForce-256-Chip von Nvidia auf den Markt.

Ausstattung: Ausgestattet ist sie mit 32 MB Speicher, der mit 166 MHz getaktet ist. Der Grafikprozessor läuft mit (eher durchschnittlichen) 120 MHz. Die Karte verfügt zudem über eine starke 256-Bit-Rendering-Engine und eine Geometrie-Transformation-Engine für die Berechnung der Grundstrukturen.

Dazu kommen noch eine Lighting-Engine (acht Hardware-Lichteffekte, zum Beispiel verschiedene Lichtquellen auf einer dunklen Straße) und vier parallele Rechenkanäle (Pipelines). So kann die vierfache Datenmenge pro Takt berechnet werden. Diese Pipelines erzeugen zusammen 15 Millionen Dreiecke und 480 Millionen Pixel pro Sekunde.

Beim Einsatz auf einem Board mit Intel 820-Chipsatz wird auch der schnellere AGP-4x-Slot unterstutzt. Die „3D Prophet" verfugt auch über einen TV-Ausgang und ist für Software-DVD-Beschleunigung optimiert.

Installation: Die Installation ist sehr einfach, die Treiber funktionieren einwandfrei. Bei Fragen hilft das übersichtliche Handbuch weiter.

Leistung: Um die Grafikleistung zu prufen, wurde das Messprogramm „3D Mark 99 Max" eingesetzt, zusammen mit „Rally Championship" von Ubi Soft (ab Weihnachten erhältlich). Der Test-PC war mit Intel Celeron 300 MHz, 80 MB RAM, DirectX 7.0 und Win98 durchschnitt-

Scharfe Bilder und schnelle Framerate beim Test mit „3D Mark 99 Max"

lich ausgerüstet. Hier kam die „3D Prophet" bei einer Auflösung von 1024 x 768 und 32 Bit Farbtiefe auf satte 28,7 Frames/Sek. Zum Vergleich: Die Vorgängerkarte „Maxi Gamer Xentor" mit 16 MB erreichte nur eine Framerate von 24,2 Frames/Sek.

Die hohen Werte zeigen, dass die neue Karte dem Hauptprozessor gut „unter die Arme" greift.

Der neue GeForce-256-Prozessor von Nvidia unterstützt alle wichtigen 3D-Funktionen auf Hardware-Basis und ist für die Schnittstellen OpenGL und Direct 3D (besonders für die neue Microsoft DirectX 7 Version) optimiert.

Fazit: Die „3D Prophet" bietet auch in schwächeren Systemen hervorragende Leistung – das hat mit rund 600 Mark allerdings seinen Preis.

3D Prophet
3D-Grafikkarte
ca. 600 DM — Hersteller: Guillemot
www.guillemot.com
Die neue Guillemot-Karte: erstklassige 3D-Darstellung und schneller Bildaufbau
1

AKTION!
...ckhichen schlagt keine Stunde – ... den bunten Uhren von „Tommy ... hat er trotzdem die Zeit im Griff ... verlosen 10 der Quarz-Chronos ... sowie 5 ultraleichte Rucksäcke ... mitmachen konnt, steht auf ... Jackpot Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TICKER

TICKER

Lasergenau im Visier

Höhere Trefferquote eingebaut

Die Falcon Lightgun mit integriertem Laserzielsystem erhöht den Spielspaß und die Zielgenauigkeit an der Konsole. Blaze bringt diese Spielepistole für die Playstation zum Jahresende und zum Preis von 100 Mark auf den Markt. In Deutschland wird es die Lightgun in den Farben Silber und Schwarz geben. *Info: www.blaze-gear.com*

Noch mehr Action an der Playstation verspricht die Falcon Lightgun

Pikachu gibt's auch ganz aus Plüsch

Sammelkarten für unterwegs Kämpfe mit Freunden!

Mauzi zum Anfassen ein treuer Begleiter

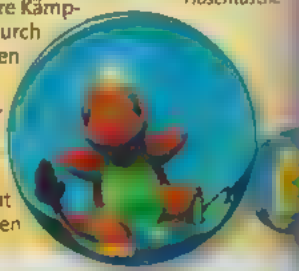
Pokémon-Kollektion

Der Monsterkult geht weiter

Nicht nur am Screen begeistern die niedlichen Monster aus Japan ihre Fans. Ab Mitte November gibt es die Pokémon auch als Sammelkarten-Spiel. Dabei schicken zwei Spieler ihre Kämpfer gegeneinander in die Arena. Durch Energiekarten und Evolutionskarten steigerst Du ihre Eigenschaften.
Info: Amigo Spiele, 63128 Dietzenbach, Preis: ca. 24 Mark

Zudem sind über den Spielwarenhandel inzwischen Plüschtiere, Pokémon Schlüsselanhänger und Figuren mit Sound- und Lichteffekten zu bekommen.

Ein Pocketball passt in jede Hosentasche



YOU 99

vom 12.-14.11. in Berlin

Nach dem Erfolg der Jugendmesse „YOU" in Dortmund Anfang Juni startet im November gleich die zweite Folge. In den Messehallen unterm Berliner Funkturm stehen auf 80 000 qm vor allem die Winterthemen im Vordergrund. Mode, Snowboards und Skier aller Markenhersteller werden auf Bühnen und Halfpipes vorgestellt.

Die erste Jugendmesse „YOU" in Dortmund im Juni war ein Riesenerfolg

Aktuelle Mission-CDs im Überblick

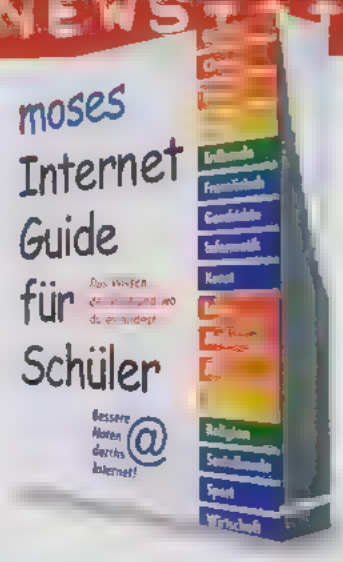
„C&C 2" schon dreimal durchgespielt? „Die Siedler II" zu leicht? Kein Problem. Hier findest Du aktuelle Add Ons und Missions-CDs zu vielen erstklassigen PC-Spielen.

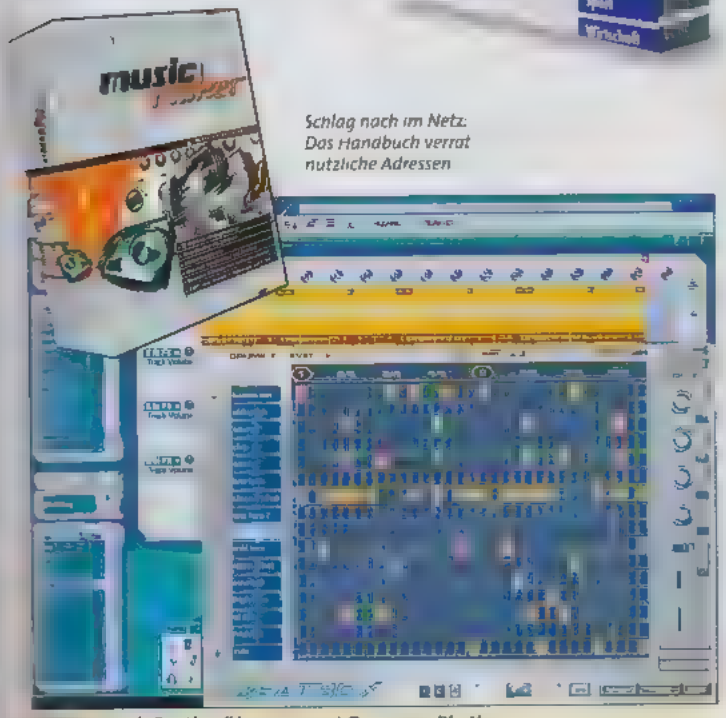
Titel	Genre	Hersteller	Preis	
Airline Tycoon – First Class	Strategie	Sunflowers	ca. 30 DM	
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Strategie	Sunflowers	ca. 40 DM	
Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste	Rollenspiel	Interplay	ca. 40 DM	
Command & Conquer 2 - Vergeltungsschlag	Strategie	EA	ca. 30 DM	
Diablo: Hellfire	Rollenspiel	Sierra	ca. 30 DM	
Die By The Sword: Schwert des Schicksals	Adventure	Interplay	ca. 50 DM	
Die Siedler III: Das Geheimnis der Amazonen	Strategie	Blue Byte	ca. 60 DM	
Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons	Strategie	EA	ca. 30 DM	
Grand Theft Auto: London 1969	Action	BMG	ca. 30 DM	
N.I.C.E. 2 Tune Up	Rennspiel	Synetic	ca. 30 DM	
Populous 3 - Unentdeckte Welten	Strategie	EA	ca. 30 DM	
Railroad Tycoon: Das zweite Jahrhundert	Strategie	Take 2	ca. 40 DM	
Rayman for Ever	Jump&Run	Ubi Soft	ca. 25 DM	
StarCraft Expansion: Brood War	Strategie	Sierra	ca. 40 DM	
Unreal: Return to Na Pali	3D-Shooter	GT	ca. 40 DM	

Wegweisend

Surfer wissen mehr

D-s nternet kann bei der Erledigung ngeliebter Hausaufgaben unge- n nützlich sein. Manchmal findet an sogar fix und fertige Lösungen. Handbuch „Internet Guide für huler" hi ft mit Websites zu allen hern bei der Suche. Den Schmoker t's für ca 30 Mark vom Moses Kin- buch Verlag im Buchhandel.





Schlag nach im Netz: Das Handbuch verrat nutzliche Adressen

em Tool „Beatbox" komponierst Du eigene Rhythmen

Gemeinsames Mixen

Musikprogramm mit Internet-Einsatz

N-t nur alleine, sondern mit vie en Gleich gesinnten komponie- onst Du mit der neuen Version s kprogramms „Magix Music Denn die Generation 5 ver- ber einen Multiplayer-Modus ternet. Wer einen Online-An hat, landet per Knopfdruck di- m Programm aus in einer Chat- ort klinkst Du Dich in einen aum Deiner Wahl ein eute in einem Raum können g an einer gemeinsamen tion arbeiten Dabei über- eder eine Soundspur oder et die Sounds von anderen n Mausklick, und die Daten ausgetauscht, sodass jeder der Mitstreiter hören kann eitsprinzip im Programm eblieben und auch im neu ersichtlich: mit der Maus angbausteine auf ein Ar- tt 32 Spuren und 3 CDs voller Sounds aus verschiedenen Musikrichtungen stehen zur Verfugung.

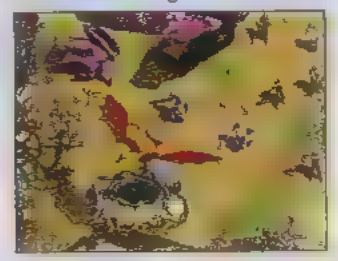
Zusatzlich besteht die Möglichkeit, Bausteine aus dem Internet herunterzuladen und einzusetzen - auch im MP3-Format Neu ist das Tool Beatbox, mit dem man eigene Rhythmen zusammenstellen kann.

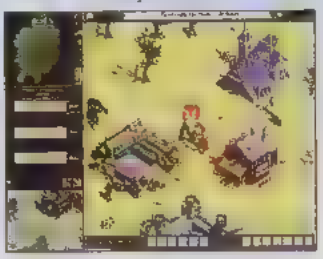
Strategiespiel-Nachschub

Majesty

Das Königreich der Magie

Im Strategiespiel „Majesty" von Microprose bist Du der Oberhirte eines ganzen Stalls von Superhelden. Machtige Barbarenkrieger, schuppige Drachen und zauberstarke Elfenfursten lauschen mit gespitzten Ohren jedem Deiner Befehle. Als König im Zauberreich Ardania führst Du die spezialisierte Truppe in den Kampf. Damit nicht genug: Nebenbei baust Du an einer ausgewachsenen Fantasystadt, Du kummerst Dich um die Einwohner und scheffelst Gold und Geschmei de. Das Bau- und Kampfgetumme, startet im Fruhjahr 2000.

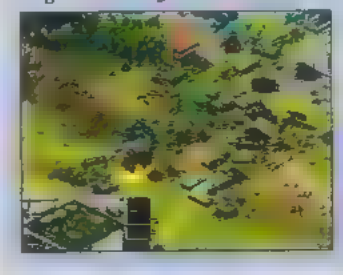


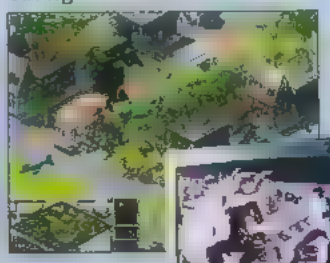


Sudden Strike

Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg

Der deutsche Publisher CDV Software hat ein neues Echtzeit-Strategiespiel namens „Sudden Strike" angekundigt. Als Hintergrund dient der Zweite Weltkrieg, in dem Du wahlweise auf Seite der Deutschen, Amerikaner, Russen, Franzosen oder Englander über 30 fordernde Missionen zu bewältigen hast. Authentische Einheiten sowie zerstorbare Gebäude, Brucken und Befestigungen sorgen für Realismus. Zusätzlich können bis zu 1000 Einheiten pro Szenario berechnet werden. Voraussichtlich im Januar 2000 soll das Strategical im Laden stehen.





Arcade-System für zu Hause

Das Regal für Konsolen

Konsolenfans aufgepasst Von Blaze gibt es absofort ein Heim-Arcade-System für Playstation und N64. Es wird in Kiefer und Silber fur jeweils rund 200 Mark angeboten. Das System wird komplett ohne Werkzeug zusammengesteckt und ist äußerst stabil.

In Aufbau und Platzbedarf ähnelt das Heim-Arcade-System einem typischen Computertisch: Es ist an der höchsten Stelle 88,7 cm hoch und maximal 59,5 cm tief. Die Breite beträgt 42,3 cm. Das System bietet neben einem Fuß vier Etagen und extra Halterungen an der Seite für ein Gamepad. Die Konsole und Zubehör lassen sich Platz sparend unterbringen.

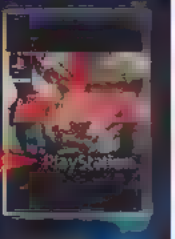
Info: Fire International, Tel. (02154) 94 52 30

CHARTS

Tomb Raider III

Eure

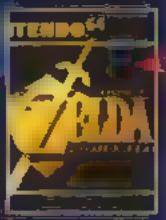
1 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) *Einfach nicht zu schlagen! Seit acht Monaten führt Lara mit Teil 3 die Charts an*



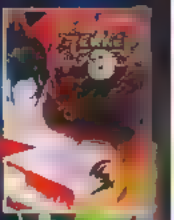
2 Metal Gear Solid
KONAMI – PS
(3) *Ich glaub', ich bin im Kino! Erlebe als Solid Snake den perfekten Agenten-Thrill*

3 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(6) *Mit dröhnendem Auspuff starten die Rennboliden zum Angriff auf die Pole Position*

4 FIFA 99
EA SPORTS – PC, PS, N64
(4) *FIFA vor noch ein Tor Treffsicher verteidigt EA Sports Vorzeigeprodukt seinen Platz*



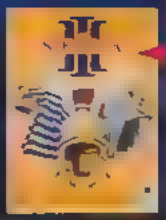
5 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(2) *Das märchenhafte Abenteuer des Elfenzöglings verzaubert Euch noch immer*



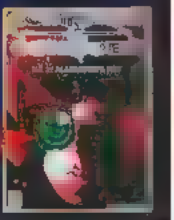
6 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(5) *Tolle Moves, hervorragende Animationen perfekter Kampfsport – Enter the Tekken*

7 Driver
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PS
(14) *Straßenduelle, Verfolgungsjagden und das Gaspedal immer am Anschlag*

8 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(7) *Eine Seefahrt, die ist lustig. Gründe Kolonien in der Karibik und verteidige sie*



9 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(12) *Mit dem vierten Volk schaffen die kleinen Wusler jetzt den Sprung in die Top 10*



10 Command & Conquer 2
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(10) *Während „C&C 3" den Sturm auf die Charts vorbereitet, hält sich Teil 2 tapfer*

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Tomb Raider IV (PC, PS)
2. Gran Turismo 2 (PS)
3. Resident Evil 3 (PS)
4. Donkey Kong 64 (N64)
5. Indiana Jones 5 (PC, PS)

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III**
CORE DESIGN E DOS
Action-Adventure – ca. 75 DM
2. **Anno 1602**
SUNFLOWERS MAXDESIGN
Strategiespiel – ca. 75 DM
3. **Die Siedler III**
BLUE BYTE
Strategiespiel – ca. 75 DM
4. **FIFA 99**
EA SPORTS
Sportspiel – ca. 85 DM
5. **Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS
Rennspiel – ca. 80 DM

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid**
KONAMI
Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **Tekken 3**
NAMCO SONY
Fightspiel – ca. 50 DM
3. **Tomb Raider III**
CORE DESIGN E DOS
Action-Adventure – ca. 100 DM
4. **Driver**
REFLECTIONS
Rennspiel – ca. 95 DM
5. **FIFA 99**
EA SPORTS
Sportspiel – ca. 90 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO
Adventure – ca. 90 DM
2. **Star Wars Ep.I: Race**
LUCASARTS
Rennspiel – ca. 100 DM
3. **Turok 2: Seeds of Evil**
ACCLAIM
Actionspiel – ca. 90 DM
4. **Banjo – Kazooie**
RARE NINTENDO
Jump&Run – ca. 90 DM
5. **Mission: Impossible**
INFOGRAMES
Action-Adventure – ca.

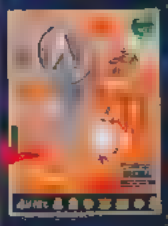
Top 20

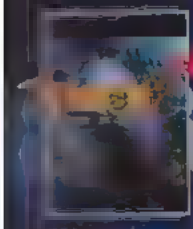
11 Final Fantasy VII (17)
SQUARESOFT/SONY – PC PS
Cloud und seine Gefährten haben immer noch magische Energie-Reserven

12 Gran Turismo (15)
989 STUDIOS/SONY PS
Hier wird Dir alles geboten. Realistisches Fahrverhalten und klasse Spielbarkeit

13 Silent Hill (16)
KONAMI PS
Dicker Nebel und düstere Nacht, die Zombies sind längst aufgewacht!

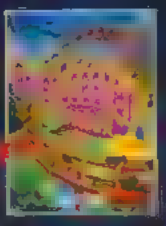
14 Half-Life (dt. Version) (11)
SIERRA/CENDANT – PC
Gesucht: Professor mit guten Waffenkenntnissen und viel Zeit für Überstunden

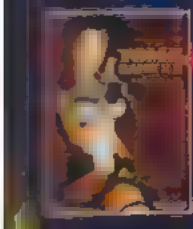




15 Turok 2: Seeds of Evil (8)
ACCLAIM – PC N64 GBC
Talfahrt für den tapferen Turok! Ein Indianer wie vom Pfeil getroffen!

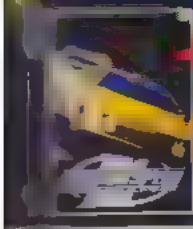
16 RollerCoaster Tycoon (18)
MICROPROSE PC
Die verrücktesten Achterbahnen gibt es in Amerika? Falsch, auf Deinem Mon'tor





17 Tomb Raider II (13)
CORE DESIGN/EIDOS – PC PS
Verabschiedet sich Lara mit dem zweiten Adventure allmählich aus den Charts?

18 Resident Evil
CAPCOM PC PS
NEU! *Totgeglaubte leben länger! ... und manchmal kommen sie wieder...*



19 Need for Speed III (9)
ELECTRONIC ARTS – PC PS
Nach zahllosen starken Runden geht den Sportautos nun die Luft aus den Reifen

20 SimCity 3000 (20)
MAXIS DESIGN/ELECTRONIC ARTS – PC
Ob Kleinstadt oder Weltmetropole, Du hast die (Bau-)Pläne selbst in der Hand!

GAME BOY

1. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – ca. 60 DM
2. **Zelda IV: Link's Awakening DX** – NINTENDO – ca. 65 DM
3. **Super Mario Land** – NINTENDO – ca. 45 DM
4. **Tetris** – NINTENDO – ca. 45 DM
5. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – ca. 65 DM

SNES

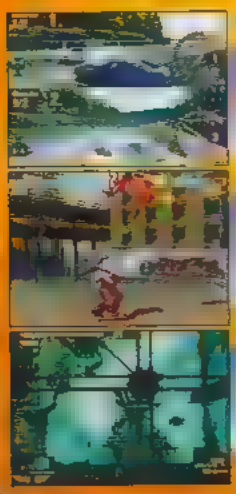
1. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure – ca. 60 DM
2. **Secret of Mana** – NINTENDO – Rollenspiel – ca. 80 DM
3. **Super Mario Kart** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 60 DM
4. **Harvest Moon** – NINTENDO – Simulation – ca. 100 DM
5. **Yoshi's Island** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 90 DM

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDET IHR AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

EIFFEL 65

Ihr Song „Blue" stürmte die Charts und machte das Trio über Nacht zu Stars. Dennoch wurde der Sänger, der fest an Außerirdische glaubt, lieber im nächsten Jahrtausend als Roboter leben. Er behauptet auch, einmal von Aliens entführt worden zu sein. Ob die wohl Ahn ich ke t m t den b auen Wesen aus ihrem Videoclip haben?



1 Gran Turismo (PS)
Das begnadete Rennspiel von Sony ist unser absolutes Lieblingsspiel

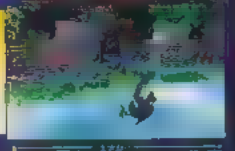
2 Tekken 3 (PS)
Gegeneinander unschlagbar! Die Kampfspiel-Referenz tadt immer zu einem Fight ein

3 Metal Gear Solid (PS)
Super spannend und fesselnd dank genialer Spionage-Atmosphäre!

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

1 C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun
WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
Die Schlacht zwischen GDI und NOD geht in die nächste Runde. Ohne Frage der heißeste Kandidat für die Top 20

2 Syphon Filter
989 STUDIOS/SONY –
Als Undercover-Agent Gabe Logan versuchst Du, die Menschheit vor einem biologischen Killer-Virus zu retten



3 WWF Attitude
ACCLAIM
Ein riesiges Repertoire an Moves und 40 Kämpfer der WWF! Da kommt jeder Wrestling-Fan auf seine Kosten

4 Bundesliga Stars 2000
EA SPORTS – PC PS
Passend zur aktuellen Saison bringt der „FIFA 99"-Ableger Bundesliga-Stimmung auf Deinen Bildschirm

5 Croc 2
FOX INTERACTIVE –
Der zweite Teil des Jump&Runs mit dem kleinen Kroko bietet wieder zuckersüße Grafik und Spielspaß pur!

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung. Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohl klingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

PC | PS | N64 | GB | E/D

Screen Fun

Action für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Grabi Soft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Rasante 3D-Grafik, Einfache Steuerung, ausgefuchster Zwei-Spieler-Modus

Schöne Schatten läuft nur auf einem schnellen PC mit 3D-Karte

Anspruchsvolle Action mit Luxusgrafik. Lässt die Konkurrenz alt aussehen

1

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 Ausreichend
Ab hier heißt es „Nafe". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-E... oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung auf... findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der S... des Spielers. Zu den besten geh... „Jedi Knight", „Turok 2", „Unre... und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „Anno 1602" und die „SimCity"-...

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert sind „Mario Kart 64", „Formel 1 '98", „F-Zero X", „WipEout 64" und die Serie „Need for Speed".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „Fallout" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

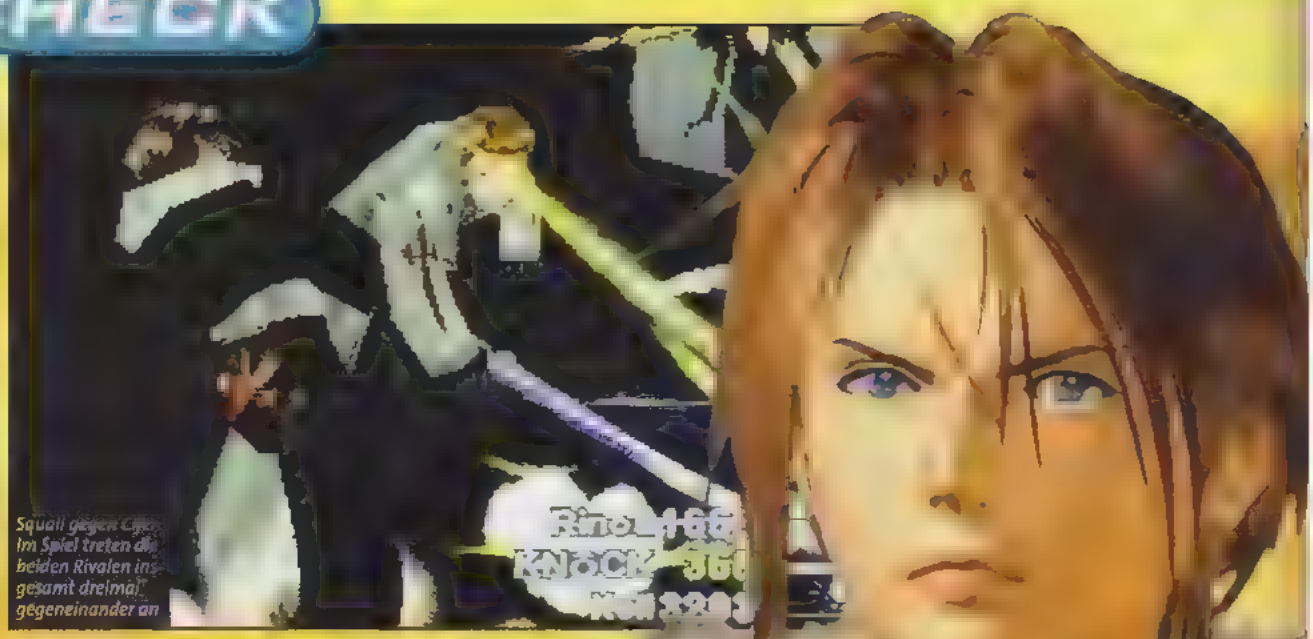
Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Gute Vertreter sind „Banjo – Kazooie" sowie die Hit-Serien „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: „Command & Conquer", „Age of Empires", „Commandos" (dt. Vers...

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele. Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".



Squall gegen Cid: Im Spiel treten die beiden Rivalen insgesamt dreimal gegeneinander an

Umbruch im Rollenspiel-Zeitalter? Das achte „Final Fantasy" überrascht mit neuem Konzept: weg vom Konsolenspiel, hin zum interaktiven Spielfilm voller Action und Dramatik.

FINAL FANTASY VIII

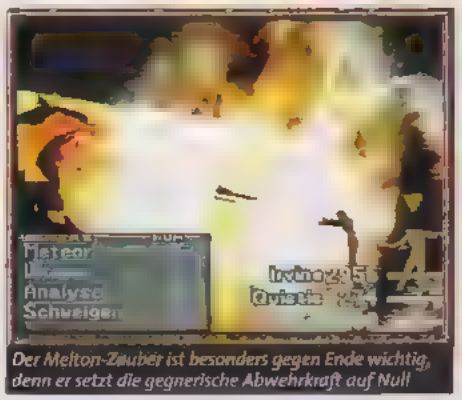
Nichts kann ihn aufheitern, nichts erschrecken, nichts verwundern: Squall Leonhart steht neben sich, hat keine Freunde, will keine Freunde. Kurz: Er ist einer der seltsamsten Typen, die im Balamb-Garden eine Ausbildung zum SEED-Soldner machen. Erst seine Abschlussprüfung und der dazugehörige Testeinsatz als SEED zwingen ihn, andere Mitstreiter zu akzeptieren. Nicht als Freunde – als Kollegen.

Der erste echte SEED-Auftrag – ein Diktator soll gekidnappt werden – ist dann der Anfang einer wahren Odyssee, [illegible] Kampfgefährten über den ganzen Planeten und sogar darüber hinaus treibt. Denn etwas stimmt nicht mit dieser Welt, mit Squalls Freunden, seinen Feinden und Erinnerungen. Und das hat etwas mit Hexen und auch mit Squall selbst zu tun.

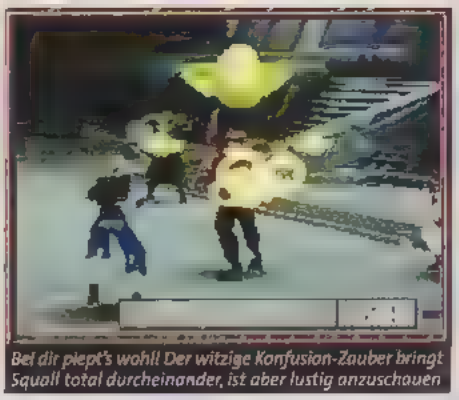
Squares „Final Fantasy VIII" ist eine geradezu epische Fantasy-Geschichte, die nebenbei als Rollenspiel glänzt. Du ziehst – je nach Situation – mit einer Party aus maximal sieben Mitstreitern, aus denen Du eine dreiköpfige Heldengruppe auswählst, durch die Lande und versuchst, die verstrickte Geschichte zu entwirren (Hauptakteure siehe Seite 26). Und wie erwartet, gibt's da noch Wesen – meist Monster –, die

Hau drauf! Dieser gewaltige Gegner schwingt seinen

Der Special-Move von Xell ist besonders interessant, denn Du kannst Fightspiel-mäßige Moves auslösen



Der Melton-Zauber ist besonders gegen Ende wichtig, denn er setzt die gegnerische Abwehrkraft auf Null



Bei dir piept's wohl! Der witzige Konfusion-Zauber bringt Squall total durcheinander, ist aber lustig anzuschauen

Irvine brennt! Flare ist ein recht fieser und optisch effektvoller Feuerzauber

INFO

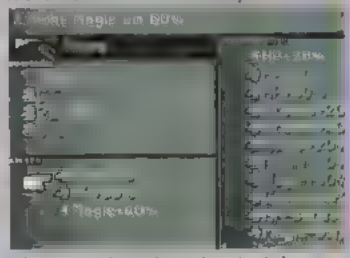
Das Zaubersystem

In „Final Fantasy VIII" haben Deine Charaktere von vornherein keine magischen Fähigkeiten. Erst die Kopplung mit einer Guardian Force (G.F.) ermöglicht ihnen das Anwenden von Zaubern.

Doch nicht nur das: Die Zauber werden nicht wie in anderen Spielen erlernt, sondern von Gegnern gemopst. **Mit dem „Draw"-Befehl klaust Du in einem Zug maximal neun Zaubersprüche aus dem Repertoire des Gegners.** Doch kannst Du höchstens 100 Sprüche dieses Zauberlagers. Sie lassen sich mithilfe der G.F. netterweise an die Eigenschaften Deiner Charaktere koppeln. So kann etwa Dein Stärke-, Magie- oder Körperwert gesteigert werden. Sogar Deine Hitpoints kannst Du mit dieser Methode erhöhen. Um wieviel Punkte der Wert nach oben schnellt, hängt von der Menge der gekoppelten Sprüche und deren Stärke und Art ab. Mit der Zustands- und Element-Ability der G.F. kannst Du zudem Angriff und Verteidigung verstärken.

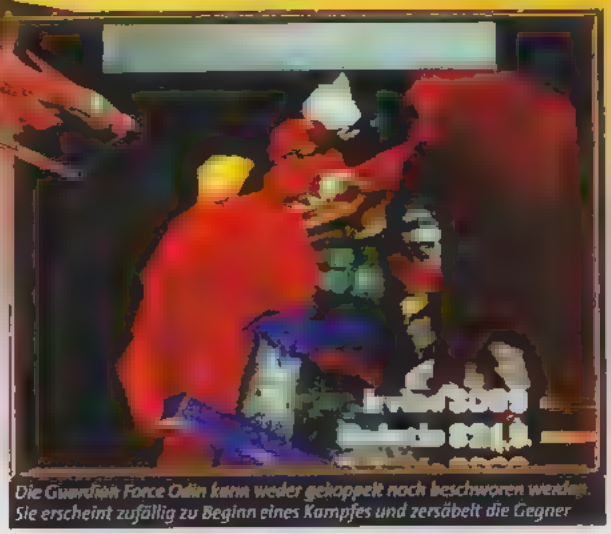
Eine ausführliche Erläuterung des G.F.- und Zauber-Systems findest Du in diesem Heft im TRIX-Teil ab Seite 78.

Der „Draw"-Befehl in Aktion: Über ein Menü wählst Du den Zauberspruch an



Ability-Kopplung: Rinoa hat dank der G.F. sagenhafte HP- und Magie-Werte

Das Ragnarok Raumschiff ist eines Eurer Transportmittel



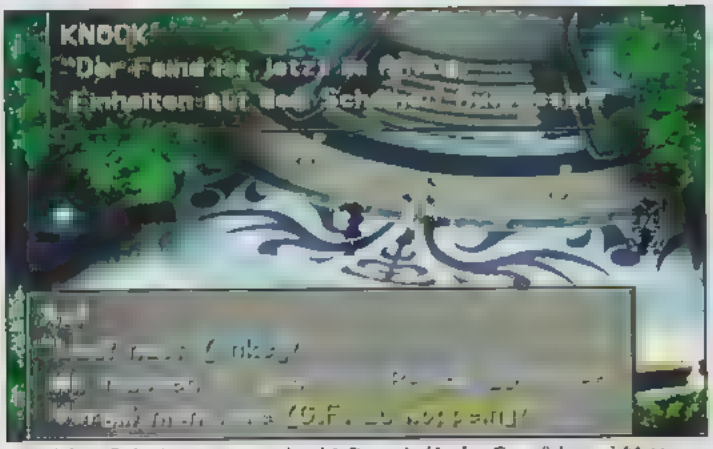
Die Guardian Force Odin kann weder gekoppelt noch beschworen werden. Sie erscheint zufällig zu Beginn eines Kampfes und zersäbelt die Gegner

Deine Heldenbande auf dem Speiseplan haben. Wie sich Squall & Co. gegen solche Kreaturen und die zahlreichen Oberbosewichte durchsetzen können, haben sie in ihrer SEED-Ausbildung gelernt: **Waffengewalt und die sogenannten „Guardian Forces" (G.F.) verhelfen zum Sieg. Im Spielverlauf kannst Du 17 dieser magischen Wesen einsammeln, die mit den Fähigkeiten Deiner Kämpfer gekoppelt werden.** So erst wird es möglich, das komplexe Zaubersystem (siehe Info-Kasten) oder im Kampf das Inventory zu nutzen. Zudem verbessern die Guardians die Eigenschaften der Kämpfer immens und können auch beschworen werden, um in den Kampf einzugreifen.

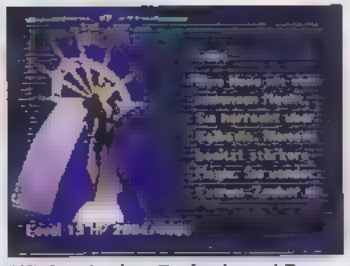
Das Spiel gliedert sich im Großen und Ganzen wieder in einen Abenteuer- und einen Kampf-Modus. Im ersteren erkundest Du auf einer 3D-Karte die Welt oder bewegst Deine 3D-Truppe in Städten oder Dungeons vor gerenderten Hintergründen, um kleine Rätsel zu lösen und mit unzähligen Leuten zu reden. Dabei fällt auf, dass „Final Fantasy VIII" wesentlich geradliniger ist als der siebte Teil. Du weißt eigentlich immer, was als Nächstes zu tun ist und wo Deine Party jetzt gebraucht wird.

Trotzdem gibt es noch genug Raum und auch Verstecktes auf der Weltkarte zu erkunden. In fast allen Städten kannst Du nebenbei Bonus-Missionen erledigen, die meist wertvolle Items bescheren. In zwei gut versteckten Orten auf der Weltkarte gilt es gar, vier mächtige Guardian Forces einzusammeln. Und weil Chocobos nicht fehlen dürfen, kannst Du diese Laufvogel in Chocobo-Wäldern fangen und auf ihnen über den Planeten reiten.

In Kämpfe wird die Party wie gehabt rein zufällig verwickelt. Zugweise gibst Du Deinen Helden dann Anweisungen, die sie zum Beispiel zaubern oder zuschlagen lassen. Nach jeder Aktion läuft ein Aktionsbalken voll, der, wieder gefüllt, die nächste Attacke ermöglicht. Wenn ein Charakter stark angeschlagen ist, wird seine Hitpoint-An- ▶

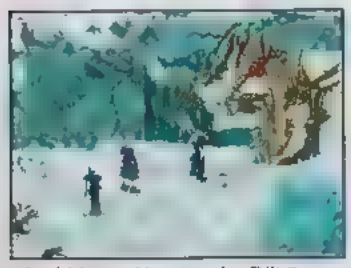


Im Spiel weißt Du immer, was zu tun ist. Dazu sind in den Gesprächen wichtige Begriffe und Orte farblich markiert. Hier greifen feindliche Soldaten den Garden an



Mit dem Analyse-Zauber kannst Du jeden Gegner in Ruhe untersuchen

Rinoa mag Squall, er will sie aber nicht! Warum wohl?



Oh, oh! Dieses Monster überfällt Deine Party unverhofft in der Drachenwüste...

...doch netterweise gibt es einen Tipp. Heilzauber mag der Untote gar nicht

Endgegner satt

El Viole
Hitpoints (HP): 2800

Nach Ifrit der erste wirkliche Obermotz! Hier schlägst Du ohne Tricks mit allem zu, was Dir zur Verfügung steht. Die G-Fs leisten auch gute Arbeit. Stelle sicher, dass niemand aus Elvorets Zauberliste die G-F-Sirenen klaut.

X-ATM092
HP: 6000

Etwas anspruchsvoller ist diese böse Krabbe. Du musst sie nicht zwingend besiegen (im zweiten Kampf ist das möglich), sondern nur etwas draufhauen und dann fliehen. Der Kampf wiederholt sich, bis Du am Hafen bist.

Namtal-Utok
HP: 2800

Dieser nette Herr war mal ein Präsidenten-Double. Er ist untot und reagiert somit sehr empfindlich auf alle Heilzauber. Bevor Du ihn vermöbelst, sollte Deine Party allerdings ein paar Doppel-Zauber „drawen".

Norg
HP: 2000 / 12 000

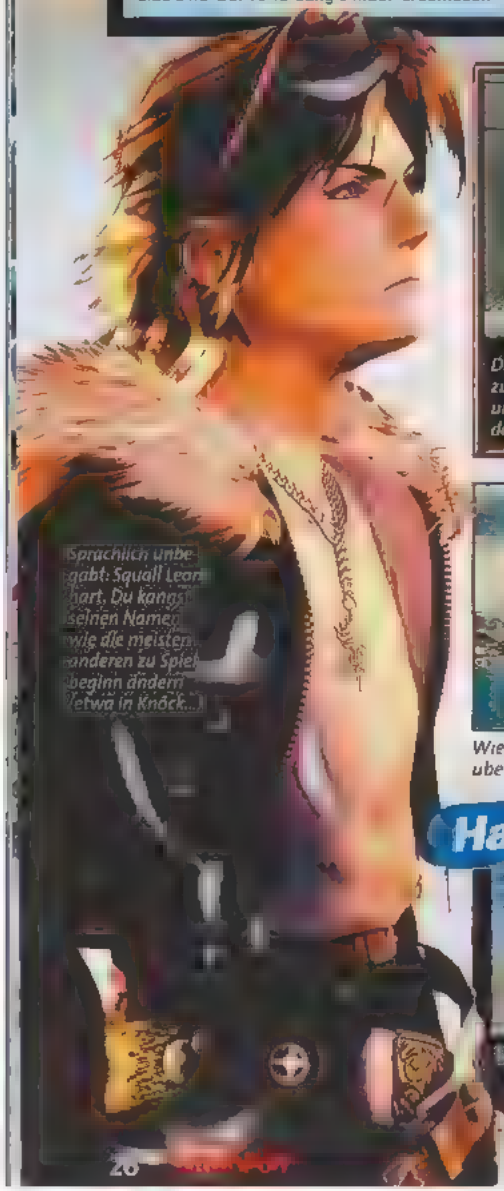
Dieser Boss muss erst aus der Hülle gepräpelt werden. Dazu schlägst Du immer auf den Mittelpunkt der Kapsel. Die beiden Satelliten tun nichts, solange sie blau sind. Bei Verfärbung einfach draufhauen!

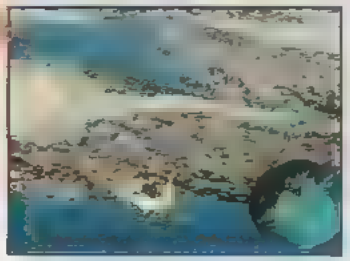
Cifer
HP: 800 bis 35 000

Erzgegner Cifer tritt insgesamt dreimal an. Am einfachsten kann ihn Squall mit seinem Multi-Schlag k.o. hauen. Dazu muß Du Squall halbtot kämpfen lassen (gelbe HPs) und bei Bedarf wieder beleben.

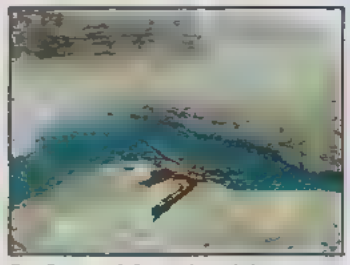
Edea
HP: 5000 / 15.000

Die Hexe Edea ist vor allem im zweiten Kampf schwer zu knacken. Vergiss nicht, die G-F Alexander zu stehlen, sprich dann „Shell" Sprüche auf Deine Party. Mit Squalls Multi-Schlag (Aura-Zauber) ist sie schnell besiegt.

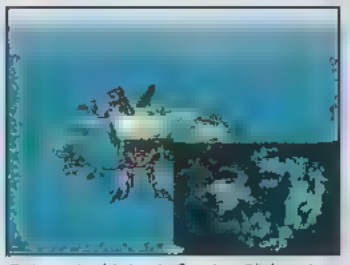




Wieder kannst Du mit einem Chocobo über die Oberwelt reiten

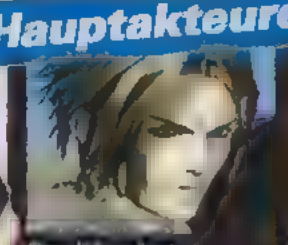


Das Ragnarok-Spaceship ist das komfortabelste aller Transportmittel



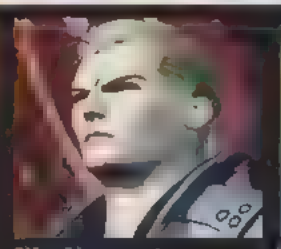
Gut versteckt: Im äußersten Südwesten der Karte wartet eine Überraschung!

Hauptakteure

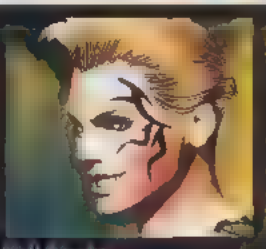


Squall Leonhart
Der Einzelgänger führt die Truppe durch das Abenteuer

Rinoa Heartilly
Rinoas Liebe zu Squall wird auf vier CDs nicht erwidert



Cifer Almasy
Squall und Cifer hassen sich – bis zum Ende des Spiels?



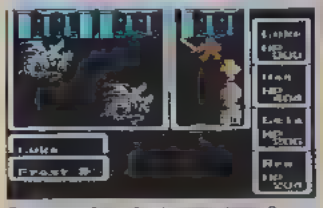
Xell Dincht
Als Kampfsport-Experte haut Xell nur mit seinen Fäusten zu

INFO

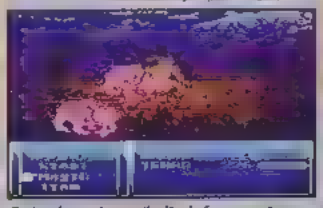
„Final Fantasy" forever

Die beliebteste Rollenspiel-Serie für Konsolen startete 1987 in Japan. Der kleine Entwickler Square brauchte einen Hit wie Enix' erfolgreiches „Dragon Quest". So entstand „Final Fantasy" für das Famicom (NES). Seitdem wurde jeder Teil der Serie ein Hit. In Japan wurde zum Beispiel „FF VII" innerhalb der ersten zwei Tage 3 Millionen mal verkauft.

Daneben gab es zahlreiche Ableger der Serie wie „Final Fantasy Tactics" oder die „Mystic Quest"-Spiele, die auch in Deutschland für Super Nintendo und Game Boy erschienen. Traurig: In Deutschland erschien nur „Final Fantasy VII"

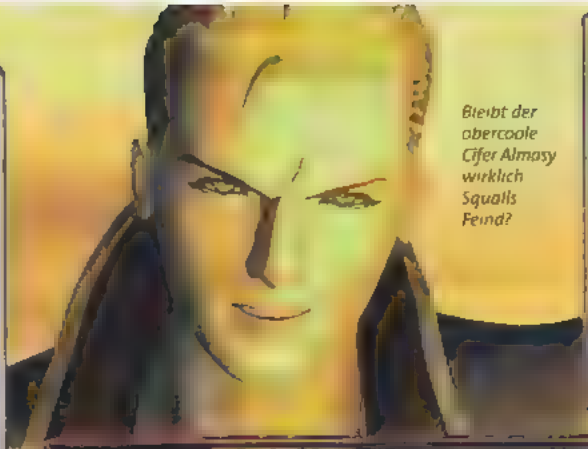


Das erste „Final Fantasy" gab's 1987



Optisch und musikalisch famos: „Final Fantasy VI" für das Super Nintendo

„Final Fantasy VII" erschien auch in Deutschland für Playstation und PC



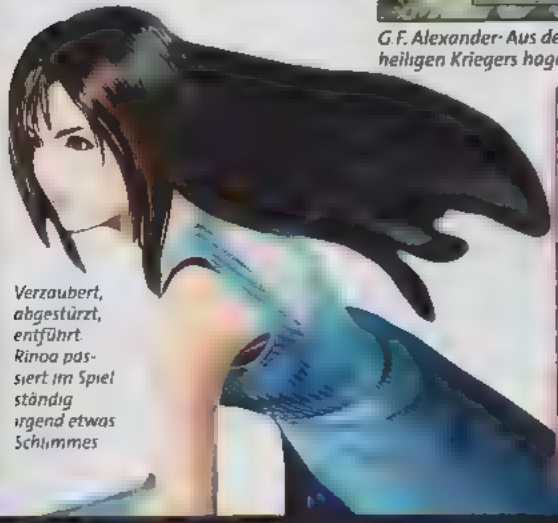
Bleibt der obercoole Cifer Almasy wirklich Squalls Feind?

Squalls Multi-Schlag in Aktion gegen späteren Gegner eine w... same Waffe

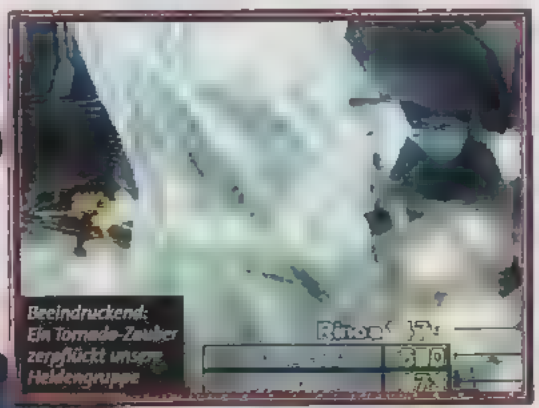
Spiel im Spiel: Vor einer FMV-Sequenz kämpft Squall in einem Mini-Fightspiel gegen einen Soldaten

G.F. Alexander: Aus den Schultern des heiligen Kriegers hagelt es Licht

G.F. Tombery: Nur mit einem kleinen Küchenmesser sticht der Wicht



Verzaubert, abgestürzt, entführt: Rinoa passiert im Spiel ständig irgend etwas Schlimmes

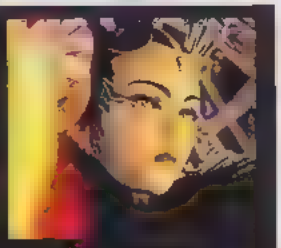


Beeindruckend: Ein Tornado-Zauber zerpflückt unsere Heldengruppe

Selphie Tilmitt
Lebhafte und irgendwie sehr nervige Mitstreiterin Squalls

Quistis Trepe
Squalls Ausbilderin begleitet ihn durch das gesamte Abenteuer

Irvine Kinneas
Der Scharfschütze in Squalls Heldenparty mag Selphie



Edea
Hinter dieser [illegible] steckt ein riesengroßes Geheimnis

zeige gelb. Er ist dann bereit für seinen Super Move, der je nach Charakter und Waffe variiert, den Gegner in fast allen Fällen aber ziemlich ramponiert. Neue Special-Moves lernen Deine Helden durch Items, aus Zeitschriften oder durch den Ausbau der Waffe. Sie lässt sich in jeder Stadt bei einem Schmied aufrüsten. Nötig sind seltene Zutaten, die Deine Party nach Kämpfen erhält oder direkt von den Gegnern raubt.

Obligatorisch: Nach jedem Scharmützel gibt's Erfahrungspunkte, wobei Deine Helden und auch die G.F.s nach 1000 Punkten einen Level aufsteigen und dadurch ihre Eigenschaften verbessern. Die G.F.s erhalten zusätzlich Ability-Punkte, mit denen sie neue Fähigkeiten erlernen können.

Das eigentliche Kampfsystem ist in „Final Fantasy VIII" nicht allzu neu. Doch die zahllosen effektreichen Zauber, die superben Obergegner und die fulminanten G.F.-Beschwörungen hauen selbst gestandene Spieler aus dem Sessel. Gleiches gilt für die wunderschönen gerenderten Zwischensequenzen, die unglaublich nahe an Kino-Qualität dran sind. Atemberaubend sind auch die nahtlosen Verbindungen und sogar Durchmischungen von Spiel- und gerenderter Zwischensequenz. So etwas gab es in Videospielen noch nie.

Das Herz des Spiels ist jedoch die Story. Sie fesselt den Spieler vor die Konsole, ist jedoch an vielen Stellen schwer nachvollziehbar. Etwa in den zahlreichen Szenen, in denen Du in der Vergangenheit Laguna Loire steuerst – in Sachen Story sinnfrei und überflüssig. Auch einige Gespräche und das neue Magie-System können nerven, da sie unnötig viel Spielzeit verschlingen. Die Musik artet streckenweise in odes Gedudel aus. Der wahre „FF"-Ritter opfert aber nur zu gern Zeit und Nerven, denn die Spannung, was als Nächstes passieren könnte, motiviert hochgradig und verführt zum andauernden Spielen bis in die frühen Morgenstunden. Ein echtes Rollenspiel-Epos!

Final Fantasy VIII
Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Square/Sony | 1 Spieler
... stützt Memory Card, Dual Shock

Grafik | Sound | Dauerspaß

Effektvolle Grafik, außerordentlich gute Rendergrafik, tolles Spielsystem
Teilweise zu lange Gespräche, [illegible]

Riesengroß, wunderschön und oberspannend: opulenter Rollenspielfilm aus Japan

Text: Knut Goliert

Bei Gates auf dem Weg zur Weltherrschaft: Im zweiten Teil von Microsofts Strategie-Epos lenkst Du als Lord [illegible] der mittelalterlichen Land- und Seeschlachten. Hast Du das Zeug zum Alleinherrscher?

Age of Empires II

Kaserne: Hier kannst Du neue Soldaten rekrutieren. Zusätzlich lernen Deine Mannen hier neue Kampftechniken und verbessern ihren Umgang mit der Waffe

Mühle: Sie verbessert nicht nur die Erträge Deiner Felder, sondern ist auch wichtig für die weitere wirtschaftliche Entwicklung Deiner Zivilisation

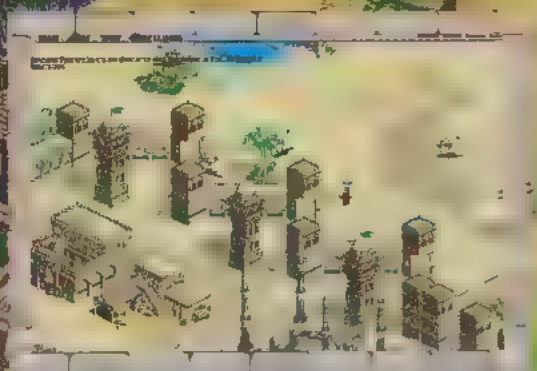
Trebuchet: Diese gewaltige Belagerungsmaschine feuert mit Brandsätzen und Steinkugeln. Keine noch so starke Mauer ist auf Dauer ihrem Angriff gewachsen

Tirol Benjamin Blümchens Urahn steht als Reittier im Dienst der persischen Kavallerie

Drei Tage schon bestürmen die Briten die Befestigungen von Orléans. Mächtige Wurfmaschinen lassen einen tödlichen Steinhagel auf die verzweifelten Franken regnen. Gewaltige Rammbocke erschüttern die Mauern der stolzen Stadt. Verzagt sind die Verteidiger, zermürbt von der wochenlangen Belagerung, dem Verlust von geliebten Menschen. Alle verbliebene Hoffnung ruht auf den Schultern einer jungen Frau Johanna von Orléans. Wird es der Bauerntochter aus der Provinz gelingen, die Adligen des Landes unter der französischen Lilienfahne zu vereinen und gegen die Briten zu führen? Kann sie die bedrängte Stadt aus dem Würgegriff des Feindes befreien?

Fragen, die von Microsofts digitaler Geschichtsstunde „Age of Empires II" beantwortet werden. **In vier großen Kampagnen spielst Du nicht nur die Abenteuer von Frankreichs Nationalheldin Johanna nach, sondern schlüpfst noch in drei weitere Figuren der Weltgeschichte.** Neben dem persischen Sultan Saladin und dem Steppenkrieger Dschingis Khan gehorcht auch der Stauferkaiser Friedrich Barbarossa Deinen Mausbefehlen. Neben diesen vier extrem spannenden Kampagnen kannst Du selbstverständlich auch auf einer Zufallskarte ans Aufbauwerk gehen. Hier werden Freund und Feind immer wieder neu gemischt, und jedes neue Spiel stellt Dich vor andere Herausforderungen.

Anders als im ersten Teil startet „Age of Empires II" nicht in der Steinzeit, sondern im frühen Mittelalter. Du führst Dein Volk anschließend durch vier Entwicklungsstufen bis in die Zeit der ersten Kaiserreiche mit ihren Burgen und prächtigen Festungen. Welchem der mittelalterlichen Völker Du



Wüstenschiffe: Sultan Saladins Krieger traben auf Kamelen in den Kampf gegen die ungläubigen Kreuzritter

Kathedrale: Dieses kostspielige Gotteshaus ist eines der „Wunder" im Spiel. Wer als Erster so ein Gebäude errichtet hat, gute Chancen auf den Gesamtsieg.

In dieser schicken und gut gesicherten Hafenanlage baust Du wehrhafte Kriegsgaleonen und lässt nützliche Fischkutter zu Wasser

Ställe: Erst wenn Du eine Stallung errichtet hast, kannst Du eine Kavallerietruppe aufstellen. Reiter eignen sich besonders gut dazu, neue Gegenden auszukundschaften.

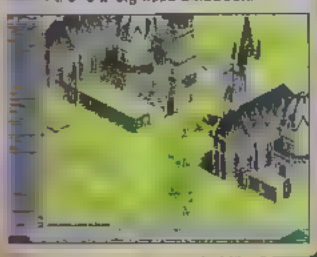
Stadtzentrum: Hier produzierst Du neue Arbeiter und Bauern. Im Falle eines Angriffs können sich Deine Bürger hier in Sicherheit bringen.

Wachturm: Hier wird automatisch geteu... ert, sobald ein Feind in seine Nähe kommt. Sehr nützlich, um Gefahrenstellen abzusichern und unbefugten Zutritt zu verhindern.

INFO

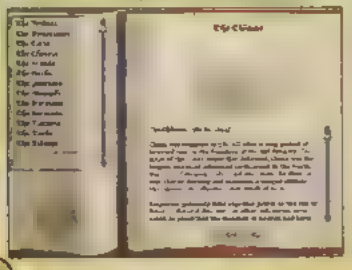
Erschaffe eigene Welten

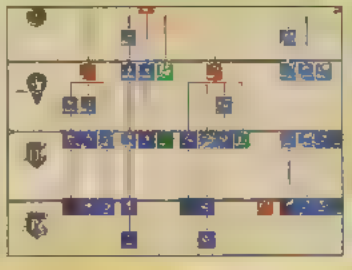
...es durchgespielt und die Weltherrschaft erreicht? Keine Panik, „Age of Empires II" bietet einen hervorragenden Editor, mit dem Du eigene Karten und sogar ganze Szenarios bauen kannst. Dabei hast Du nicht nur die Wahl unter verschiedenen Landschaftstypen, sondern kannst sogar eigene Texte und besondere geschichtliche Ereignisse einbauen.



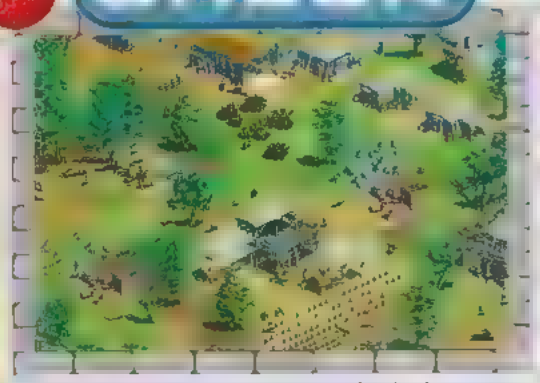
Wissen ist Macht

Wenn Du Dich vom aufregenden Kampfgeschehen erholen willst, dann solltest Du in den Datenbanken von „Age of Empires II" stöbern – es lohnt sich! Hier findest Du erschöpfende Infos zu allen Völkern im Spiel. Jede Einheit wird mit ihren Vor- und Nachteilen beschrieben, Informationen zu erfolgreichen Kampftaktiken findest Du ebenso wie ein übersichtliches Entwicklungsdiagramm aller Gebäude und Einheiten. So kannst Du Deine nächsten Aktionen genau planen. Zusätzlich entführen Dich vier hoch spannende und historisch korrekte Kampagnen in die aufregende Zeit des Mittelalters.

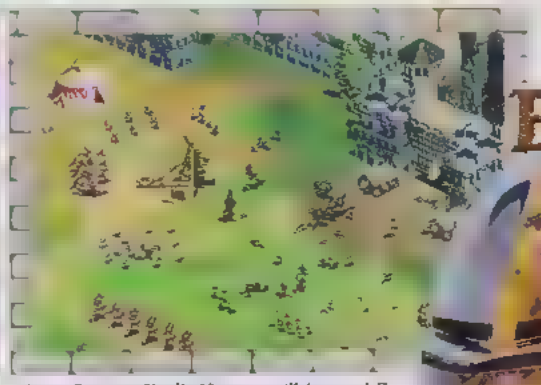




Age of Empires II

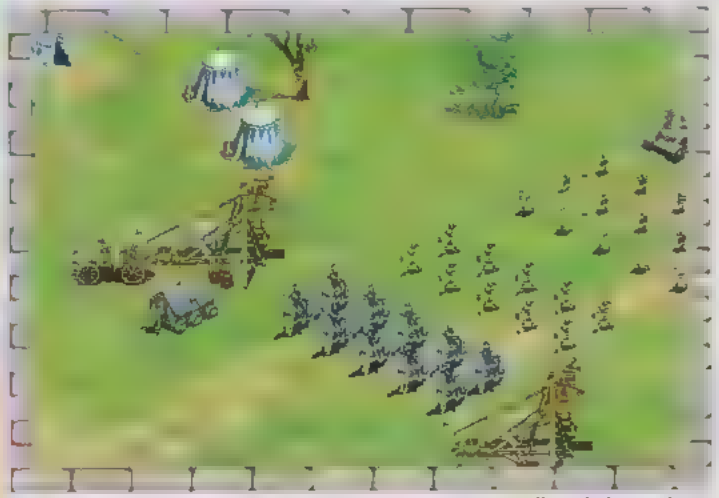


Schaffe, schaffe, Häusle baue! Deine Zivilisation kommt erst in Schwung, wenn Du genügend Rohstoffe abgebaut hast



Wenn Du eine Stadt stürmen willst, musst Du große Belagerungsmaschinen einsetzen

Ein Ritter in güldener Rüstung. Diese starken Kämpfer kannst Du erst produzieren, wenn Du ein Königsschloss in der Stadt gebaut hast

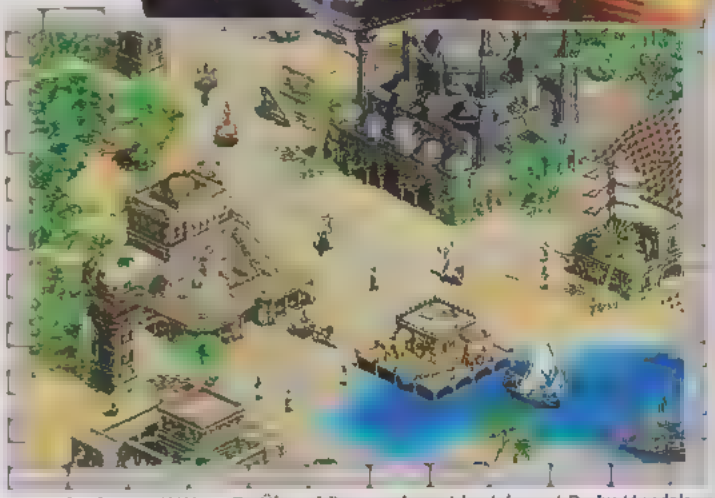


Mit den Formationsbefehlen kannst Du Deine Armee in sinnvolle Einheiten ordnen. So sind sie im Kampf leichter zu führen und richten größeren Schaden an

TUTORIAL

Neulinge im Strategengeschäft sollten sich das durchdachte Tutorial von „Age of Empires II" nicht entgehen lassen. **Hier wandelst Du auf den Spuren des schottischen Freiheitskämpfers William Wallace.** Der furchtlose Rockträger kabbelt sich in sieben Mini-Missionen mit den fiesen Engländern und bringt Dir nebenbei alles Wissenswerte zum Herrscherhandwerk bei.

Wenn William und seine schottischen Mitkämpfer die Schlacht von Falkirk gewonnen haben, hast Du die Gesellenprüfung bestanden. Deinem Strategenglück steht jetzt nichts mehr im Weg.



Der Laden brummt! Wenn Du Überschüsse produziert hast, kannst Du im Handelskontor eine Karawane zusammenstellen und lukrative Geschäfte machen

Kompanie stillgestanden! Mithilfe dieses Menüs kannst Du Deine Truppen in unterschiedliche taktische Angriffs- und Verteidigungs-Formationen ordnen

Mit diesem Menu bestimmst Du, ob Deine Kämpfer furchtlos angreifen, in sichere Deckung gehen oder eine bestimmte Wachroute ablaufen

Egal für welches Volk Du Dich entscheidest, in jedem Fall startest Du mit wenigen Arbeitern und Bauern ins große Abenteuer. Aus dieser ersten Keimzelle entwickelst Du durch geschickte Planung Deine Zivilisation. Das erste Augenmerk sollte dabei immer den kostbaren Rohstoffen gelten. Ohne Nahrung, Holz, Steine und Gold brummt der Laden nicht. Wenn Deine Schutzbefohlenen genug Baumaterial als Holzfäller, Steineklopfer und Bauern produziert haben, kannst Du neue Häuser bauen lassen und weitere Arbeiter anfordern. Zahlreiche Spezialbauten treiben die Entwicklung Deines Volkes weiter voran.

Sobald in Deiner Stadt eine Kaserne errichtet ist, kannst Du Soldaten produzieren. Mit Stallen und Schießständen stehen Dir zusätzlich Kavallerie und Bogenschützen zur Verfügung.

Jetzt liegt es an Dir, ob Du die Soldateska nur zur Verteidigung einsetzt oder als Aggressor auftrittst, der die Nachbarn überfällt. Pazifisten seien beruhigt, es ist nicht unbedingt nötig, die Konkurrenzvölker zu besiegen. Du gewinnst „Age of Empires II" auch dann, wenn Du zur stärksten Handelsmacht aufsteigst oder eine bestimmte Anzahl an wertvollen Artefakten in Deinen Mauern sammelst und verteidigst. Zusätzlich hast Du die Möglichkeit, mit anderen Völkern Geschäfte zu machen und lukrative Handelswege zu öffnen.

Am meisten Spaß macht natürlich eine zünftige Keilerei, und deshalb bietet hier „Age of Empires 2" auch am meisten. Im Laufe der Entwicklung baust Du Deine abgerissene Bande von Hobbykriegern zu einer schlagkräftigen Angriffsarmee aus. Auch als Verteidiger hast Du einiges zu bieten. Vom ersten, wackligen Bretterzaun geht die Entwicklung bis zum gewaltigen Verteidigungswerk mit Mauern, Wachtürmen und Kanonen.

„Age of Empires II" ist durch dezente, aber wirksame Verbesserungen im Detail ein würdiger Nachfolger des Millionenerfolgs. Das grafische Tuning ist gelungen, die Steuerung ohne Fehl und Tadel. Wer ein intelligentes Strategiespiel mit inhaltlichem Tiefgang und sauberem Design sucht, ist hier an der allerersten Adresse.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Age of Empires II

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Microsoft | 1-8 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD *Empf.* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik | Sound | Dauerspaß

Spannende Szenarios, neue Einheiten und Gebäude, sinnvolle Kampfbefehle

Übersichtskarte zu winzig, etwas unübersichtliches Kampfgetümmel

Geschichte live! „Age of Empires II" kämpft sich aus dem Stand an die Genrespitze

1

POKÉMON

Achtung, Kult im Anflug! Zwei Jahre nach dem großen Japan-Start fallen die Pokémon bei uns ein. Schnapp' sie Dir!

Die ganze Welt ist voll von seltsamen Wesen. Sie heißen Pokémon. Als geschlechtslose, kleine Kreaturen leben sie in hohen Grasern und dunklen Höhlen. Manche halten sich auch in den Weiten des Ozeans auf. Einige verfügen über erstaunliche Künste, wie Elektroblitze oder Hypnose. Alle diese Wesen sind nach unterschiedlichen Elementen wie Erde, Feuer oder Wasser unterteilt. Diese Unterteilung bestimmt, welche Eigenschaften sie besitzen.

150 dieser Pokémon bevölkern die Heimat des Jungen Ash, dessen Part Du in diesem Rollenspiel übernimmst. Ash möchte der beste Pokémon Trainer der Welt werden, darum sucht er den Experten Professor Eich auf. Der schenkt Ash sein erstes Pokémon und bittet ihn um einen Gefallen. **Ash soll durchs Land ziehen und alle Pokémon finden, um Eich auf diese Weise bei seiner Poké-Enzyklopädie zu helfen.**

Die gleiche Bitte richtet der Professor auch an seinen Neffen Gary, mit dem Ash bereits von klein auf konkurriert. Also machen sich die beiden auf zwei getrennte Wege – was nicht ausschließt, dass sie sich nicht gelegentlich begegnen und ihre Pokémon in klassischen Rollenspiel-Kämpfen gegeneinander antreten lassen.

Nintendo hat es fertig gebracht, aus einer total simplen Idee ein überaus spannendes, motivierendes und geradezu süchtig machendes Spiel zu machen. Gerade, weil die Aktionsmöglichkeiten zwar vielseitig, aber nicht zu kompliziert sind, begeistert „Pokémon" in Japan und den USA bereits mehrere Millionen Spieler.

Geschickt ist die Idee, die Pokemon auf zwei Module zu verteilen – sie kommt von „Mario"-Schopfer Shigeru Miyamoto. Das heißt: Für alle 150 Kreaturen muss man entweder beide Versionen kaufen oder mit einem Partner per Link-Kabel tauschen.

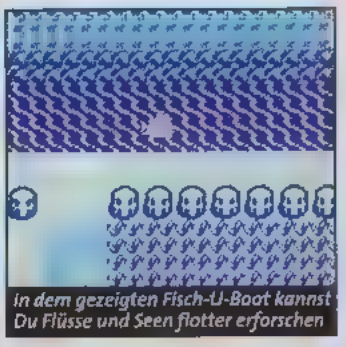
Die Stars des Spiels und der Zeichentrickserie auf RTL II: Ash (l.) und Co.

Wandern durch die Welt der Pokémon

Als Ash marschierst Du über die ganze Welt auf der Suche nach allen Pokémon. Manche Exemplare laufen Dir ständig über den Weg, andere sind besonders selten. Wenn Du diese nicht gleich beim ersten Treffen einfängst, kann es passieren, dass Du auf dieses Pokemon nie wieder triffst.

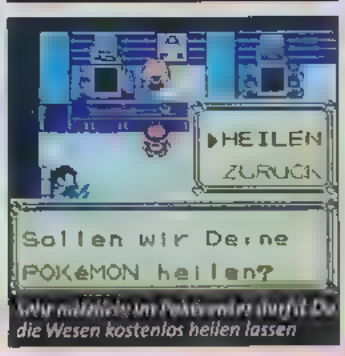
In Dorfern kannst Du Dich mit Leuten unterhalten, tauschen und Deine Pokémon heilen lassen. Auch gibt es in jedem Ort einen Supermarkt für verschiedene Heilkräuter und Extras.

Wenn Ash einen kampflustigen Trainer trifft, spricht der ihn sofort an



In dem gezeigten Fisch-U-Boot kannst Du Flüsse und Seen flotter erforschen

Die Oberwelt verbindet viele Orte, an denen spezielle Pokémon auftauchen



In Pokémon-Zentren heilst Du die Wesen kostenlos heilen lassen

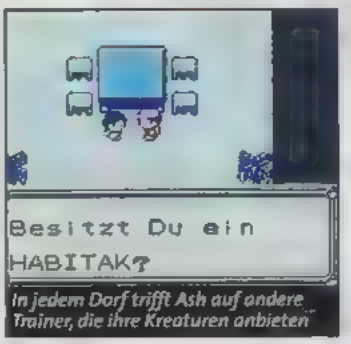
Durch dick und dünn: Ash (l.) und Pikachu

Mit jeder der zwei Verwandlungsstufen werden die Pokémon größer und stärker

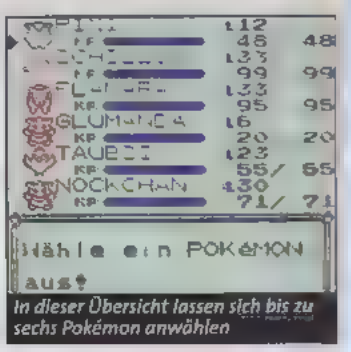
Sammeln und tauschen, um alle zu bekommen

Ein großer Pluspunkt von „Pokémon" ist die Tausch-Option. Du kannst entweder mit anderen Trainern im Spiel tauschen oder mit einem Freund, wenn Ihr Eure beiden Game Boys mit einem Link-Kabel verbindet. So funktioniert auch der Zweispieler Kampfmodus.

Achtung! Bei einem Tauschgeschäft werden die Pokemon-Daten nicht kopiert, sondern wechseln vollständig auf das andere Modul. Für den vormaligen Besitzer ist das Wesen danach also futsch



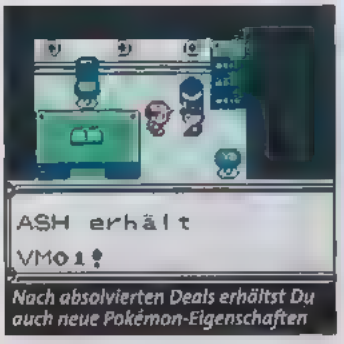
In jedem Dorf trifft Ash auf andere Trainer, die ihre Kreaturen anbieten



In dieser Übersicht lassen sich bis zu sechs Pokémon anwählen

Der Status-Bildschirm gibt Infos über einzelne Kreaturen

Poké-Pipeline: In dieser Grafik werden die Tauschgeschäfte angezeigt



Nach absolvierten Deals erhältst Du auch neue Pokémon-Eigenschaften

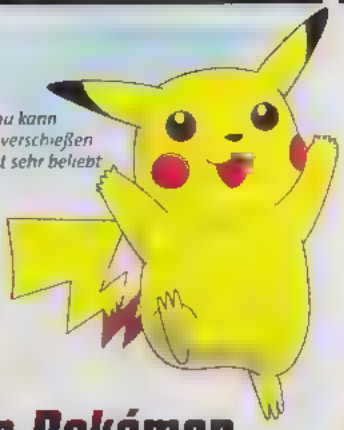
INFO

Der Poké-Vater

Der geistige Vater dieses Nintendo-Hits ist ausnahmsweise einmal nicht Mr. „Mario" bzw. „Zelda" Shigeru Miyamoto, sondern der Game-Freak-Mitarbeiter **Satoshi Tajiri** (siehe Bild). Nach ihm ist der Held des Spiels benannt. In den westlichen Versionen von „Pokémon" wurde aus Satoshi Ash.

Die beiden Versionen sind im Spielverlauf identisch, aber manche Pokémon gibt es nur auf einem der zwei Module. Um alle 150 Wesen zu bekommen, musst Du also tauschen

Pikachu kann Blitze verschießen und ist sehr beliebt



INFO

Noch mehr Pokémon

Nintendo wird in den nächsten Monaten sein Hauptaugenmerk auf „Pokémon" legen. Bereits im nächsten Jahr sollen fürs Nintendo 64 die witzige Fotosafari **„Pokémon Snap"** und das Fight-Rollenspiel **„Pokémon Stadium"** (siehe Bild) erscheinen. Von letzterem ist in Japan

vor kurzem sogar schon der zweite Teil herausgekommen. Für den Game Boy stehen außer dem Rumble-Flipper **„Pokémon Pinball"** drei weitere Edition-Module bereit. **„Pokémon Yellow, Gold und Silver"** sollen den Hype noch eine Weile aufrechterhalten.

Außerdem wird man die „Pokémon" und vor allem ihren Star Pikachu unabhängig von den Spielgeräten allerorts antreffen: auf Bettwäsche, Kugelschreibern, Briefblöcken, Kaffeetassen und als Plüschtiere. Der Merchandising-Apparat läuft nämlich schon auf Hochtouren.

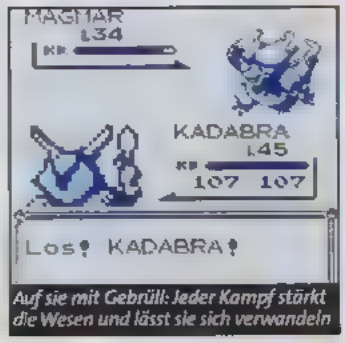
Kämpfe mit Trainern und wilden Pokémon

Kampfe verbessern die Fähigkeiten Deiner kleinen Freunde und haben zwei Grundbedingungen: Auseinandersetzungen mit anderen Trainern kannst Du nicht ausweichen, und es ist Dir untersagt, ihre Pokémon einzufangen.

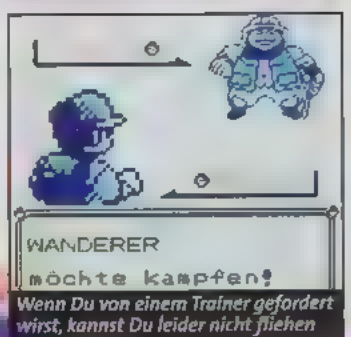
Nur wenn Du wilden Pokémon begegnest, kannst Du sie mit Hilfe der Pokébälle einfangen und in Deine Sammlung aufnehmen. Jedes am Fight beteiligte Wesen erhält einen gleichen Anteil Erfahrungspunkte, egal, über wie viele Runden es gekämpft hat.

Mit dem Pokeball kannst Du schwächelnde wilde Pokémon einfangen

Die kleinen ausgefüllten Kugeln zeigen an, viele Pokémon Du bei Dir hast



Auf sie mit Gebrüll: Jeder Kampf stärkt die Wesen und lässt sie sich verwandeln



Wenn Du von einem Trainer gefordert wirst, kannst Du leider nicht fliehen

Jedes Pokémon hat neben Stärken auch Schwächen – ein Supertier gibt es nicht

GBC

Pokemon

Rollenspiel Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM Game Freak/Nintendo 1-2 Spieler

...unterstützt die Game Boy Versionen

Grafik Sound Dauerspaß

...esselndes Spielprinzip, 150 unterschiedliche Pokémon, toller Zwei-Spieler-Modus

Tausch- und Import-Versionen nicht möglich, ...wei Kämpfe nerven etwas

Das Game-Boy-Ereignis des Jahres: „Pokémon" macht noch süchtiger als „Tetris". Genial!

1

Text: Christian Henning

NHL® 2000

Ich hab dich nicht mehr lieb: Nachdem ein Kamerad verletzt zu Boden ging, zettelt Spieler Tinordi (r.) eine Schlägerei an (PS)

Noch nie war NHL so schnell und spritzig. Neue Slalomtricks und Mega-Checks sorgen bei der Eishockey-Referenz für frischen Rückenwind.

Der Gegner traut sich was. Taucht mit seinem besten Stürmer in Deinem Drittel auf und kurvt auf das Tor zu. Nur Dein Abwehrspieler steht noch im Weg. Auf dem Bildschirm erscheint sein Name in warnenden roten Buchstaben, denn er beherrscht den Supercheck. Du drückst den Spezial-Feuerknopf für dieses Manöver. Dein Abwehrkoloss nimmt Anlauf, schwirrt einen Sekundenbruchteil durch die Luft – und kracht mit der Eleganz eines Zementsacks auf den gegnerischen Angreifer. Während Du Dir den Puck schnappst, rappelt sich Dein Opfer stöhnend wieder auf – beim Federballspielen wäre ihm das nicht passiert.

Mit ihrer neuesten Eishockeysimulation „NHL 2000" haben die Sportspiel-Götter von EA Sports eine harmonische Mischung aus Action-Fun und Realismus hinbekommen. Der Spielablauf ist schwungvoller und torreicher als beim letztjährigen Modell „NHL 99". Nachdem der Weg ins Tor damals fast ausschließlich über Rebounds führte, enden jetzt auch Schlagschüsse, Direktabnahmen und Rückhandschlenzer öfters im Netz. Außerdem laden die Talente einzelner Spitzenspieler zu besonderen Tricks ein.

In jedem Team gibt es ein paar Pfundskerle, die den oben geschilderten Supercheck beherrschen. Wenn das Timing stimmt, setzt Du mit dieser Nahkampfwaffe jeden Gegner sekundenlang außer Gefecht. Im Angriff sorgt der gleiche Feuerknopf für eine Körpertäuschung, mit der Du gegnerische Abwehrreihen elegant aussteigen lässt. Kombinierst Du diesen Schlenker mit einem platzierten Schuss und steuerst dabei einen technisch begnadeten Spieler, gelingt Dir mit dieser Masche oft das entscheidende Tor.

Eine weitere sinnvolle Verbesserung findest Du im Saison-Modus. Zehn Spielzeiten hintereinander be-

Man soll die Tore feiern, wie sie fallen: Der jubelnde Dallas-Goalgetter Brett Hull bekommt von einem Mitspieler anerkennend den Hintern getätschelt (PC)

INFO
Sportliches Facelifting

Alle Sportspiele versuchen Dir das Gefühl zu geben, selber im Stadion zu stehen. Die PC-Version von „NHL 2000" macht mit der revolutionären „Face in the Game"-Technologie einen großen Schritt in diese Richtung. **Du kannst Dich quasi selber ins Spiel versetzen, indem Du ein digitales Foto von Dir importierst.**

Dein Konterfei wird nicht einfach starr auf einen Spielerkopf geklebt, sondern lebensecht animiert. Bei Tor-Erfolgen grinst Du wie ein glückseliger Breitmaulfrosch. Wirst Du hingegen bei einem Foul ertappt, verzieht Deine Spielfigur meckernd die bekannte Schnute.

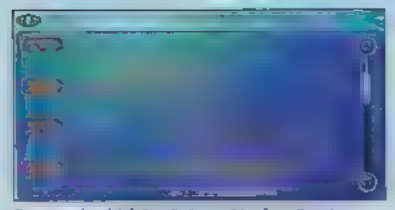
Diese Zutat dürfte in den nächsten Jahren die meisten EA-Sports-Spiele zieren. Auch die demnächst erscheinende Basketball-Simulation „NBA Live 2000" soll den netten Visagen-Importeur enthalten. Bei der Fußballserie „FIFA" ist hingegen nicht vor der 2001er-Version damit zu rechnen.

Klasse Neuheit, leider nur in der PC-Version drin: Du kannst digitale Fotos in beliebigem Format als animierte Spielergesichter importieren

So sieht die 3D-Birne im Spiel aus. An der Hautfarbe sollten wir noch arbeiten, ansonsten ist die Ähnlichkeit okay

Das Tor von Neuling Atlanta Trashers im Visier. Der Starkebalken hilft Dir, die Schusspower ganz genau zu dosieren (PS)

Wenn ein Schuss besonders hart heranrauscht, bekommt der Puck bei der Playstation einen Kometenschweif verpasst (PS)



Personalpolitik im Saison-Modus: Ersetze Veteranen durch Nachwuchsspieler (PC)

Der Führungstreffer für Nashville in der Wiederholung. Bei der PC-Version gibt es leckere grafische Details wie die Spiegelungen auf der Eisfläche zu sehen (PC)

Vor dem Spiel siehst Du neben den Teamstärkewerten auch die Tagesform-Trends einzelner Spieler. Blaue Namen deuten auf ein Formtief hin (PS)

Das NHL Talent Marco Sturm stammt aus Niederbayern und ist eine feste Größe im Team der San Jose Sharks

Typischer Fall von „Autsch!". Beim Gerangel vor dem Tor fällt schon mal jemand auf die Nase. Hat's der Schiri gesehen? (PC)

Die PC-Version hat schärfere Grafik dank höherer Auflösungen. Diese Betrachterkamera sorgt für gute Übersicht (PC)

treust Du Dein Lieblingsteam und kümmerst Dich verstärkt um die Personalpolitik. Zwischen den Saisons pickst Du beim „Draft" Jugendspieler heraus, um die Abgänge von Spielern auszugleichen, die sich in den wohlverdienten Ruhestand verabschieden. Du kannst auch versuchen, einzelne Spieler mit anderen Clubs zu tauschen, beispielsweise „Biete zwei gut erhaltene Verteidiger für einen neuwertigen Sturmerstar".

Die Playstation-Grafik kann sich sehen lassen, aber erst auf dem PC läuft „NHL 2000" zur Augenweide. Höchstform auf. Die Spieler haben verblüffend realistische Gesichter, die passend animiert sind. Wut und Wonne lassen sich deutlich an den Mienen der Kufencracks ablesen. Du kannst sogar Dein eigenes Gesicht als lebhaften 3D-Kopf einbauen (siehe Info-Kasten). Die PC-Version ist besonders flexibel. Für Feldspieler und Torhüter kannst Du separate Tempobalken einstellen und so bestimmen, ob mehr oder weniger Schussversuche ins Tor gehen.

Die Playstation-Version setzt voll auf Speed, was ab dem Profi-Level für gewöhnungsbedürftige Hektik sorgt. Schade, dass man hier Schwierigkeitsgrad und Tempo nicht unabhängig voneinander einstellen kann. Wer's eine Stufe gemütlicher haben will, der muss auf den arg leichten „Rookie" Level ausweichen.

Trotz solcher Schrammen im Eis ist erhöhter Action-Spielspaß auf der Sony-Konsole gewährleistet. Die eindeutige Tiefkühlkombination ist aber die PC-Version von „NHL 2000". Sie ist spielerisch sehr ausgereift, anspruchsvoll und saftig spaßig. Dazu kommen dekadent schöne Grafik, extraedle Präsentation und das originelle „Face in the Game"-Element. Das Ergebnis ist eine spektakuläre Eissorte, der kein PC-Sportspiel-Fan widerstehen kann.

NHL 2000

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | EA Sports | 1-2 Spieler

Min. Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95/98, 70 MB HD. Empf. Pentium 300, 64 MB RAM, Win 95/98, 300 MB HD, 3D-Karte

Grafik | Sound | Dauerspaß

Optimales Eishockey-Spiel gepaart mit tadelloser Grafik, Langzeitkomponente

Keine Update-Möglichkeit für Besitzer von NHL 99

PC: Die bislang schönste und spannendste Version. Spitzensport fürs nächste Jahrtausend

1

Unterstützt Dual Shock Pad, Memory Card

Grafik | Sound | Dauerspaß

Playstation: Hohes Tempo, weniger Spielelemente. Doch für Action-Sportfans lohnend

2

Text: Heinrich Lenhardt · Foto: Sportimage (1)

DINO CRISIS

Während Horror-Fans auf „Resident Evil 3" warten, hetzt Capcom seine Dinos auf Dich los. Tatsächlich: Das Spiel hat richtig Biss!

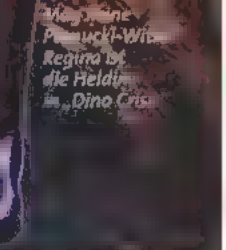
Um eins gleich klar zu stellen „Dino Crisis" ist nicht „Resident Evil"! Wer Splatter-Effekte und finsteren Horror erwartet, der wird von Capcoms Neuling enttäuscht sein. Vielleicht gerade deshalb ist die Dino-Jagd einer der spannendsten Playstation-Titel.

Eine vierköpfige Spezialeinheit springt per Fallschirm über einer Insel ab, um den angeblich toten Wissenschaftler Dr. Kirk zu finden. Doch kaum ist das Quartett gelandet, wird ein Mitglied prompt von einem riesigen T Rex verspeist. Während sich Anführer Gail, Computer-Spezialist Rick und Regina, die Helden des Spiels, der Forschungsanlage nähern, wird ihnen klar, dass diese Mission kein Zuckerschlecken wird.

In der toll animierten Polygonhaut von Regina erlebst Du ein actiongeladenes Abenteuer, das Deinen Puls auf Höchstfrequenz pochen lässt. Gespickt mit spektakulären Kamerafahrten und einer dramaturgischen Story in bester Hollywood-Manier bleibt Dir nur während der kurzen Ladesequenzen Zeit, um Luft zu holen. Capcoms Horror-Spezialist Shinji Mikami erschuf jede Menge hungrige und zugleich intelligente Dinos.

Diese Dinos sind nicht leicht zu beeindrucken. Sie lassen sich von den Urzeitwesen nicht durch ein paar Treffer aus der Pistole zu beeindrucken sind, wird bereits bei der ersten Begegnung klar. Da hilft nur die Flucht. Doch Vorsicht: Türen stellen für die meterhohen Jäger kein ernstes Hindernis dar. Die Taktik des Weglaufens zieht sich durch das gesamte Spiel, denn es ist selten klug, stumpf auf die Dinos zu ballern. Viel geschickter ist der Einsatz von Betäubungspfeilen, um die Urzeitviecher kurz ruhig zu stellen und dann gefahrlos das Area zu durchsu-

Vorsprung durch Technik: Extrem leistungsfähige Laser-Scanner lassen die Dinosaurier sehr realen Gegner in Dino Crisis aussehen.

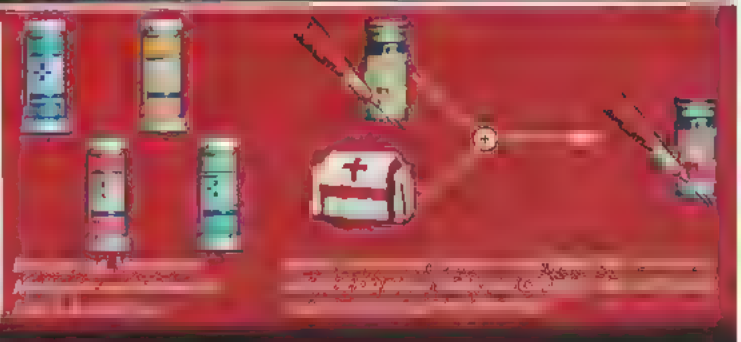


Regina ist die Heldin in „Dino Crisis"

Der Mix macht's!

Eine kleine Erläuterung und die Bilder rechts sollen Dir den Umgang mit dem künstlichen Chemiebaukasten in „Dino Crisis" ein wenig erleichtern.

Es gibt vier Grund-Mixturen, welche die Grundlage für alle daraus entstehenden Heilmittel und Waffen bilden. Diese vier wichtigen Utensilien lassen sich selbst nicht durch Mixen herstellen, sondern müssen zuerst von Dir im Spiel gefunden werden. Danach heißt es „Probieren geht über Studieren".



Kombiniere: Setze die richtigen Gase ein, um das Gift zu neutralisieren und den Wissenschaftler zu retten

Klappe zu, Heldin tot! Raptoren nähern sich auch durch Lüftungsschächte oder brechen einfach durch Bodenluken

TiPPS

Änderungen nach dem Durchspielen

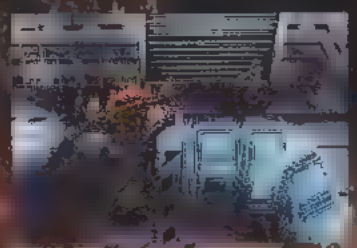
- Drei zusätzliche Outfits warten in Reginas Kleiderschrank. Um sie überzustreifen, musst Du alle drei Abspänne von „Dino Crisis" einmal gesehen haben
- Packst Du das Abenteuer unter fünf Stunden, erwartet Dich der „WipEout"-Modus. Statt im futuristischen Raumgleiter betrittst Du mit knapper Munition ein begrenztes Terrain. Drei weitere Missionen lang sitzen Dir jede Menge Dinos sowie ein knappes Zeitlimit im Nacken
- Ab dem zweiten Durchspielen gibt es auch im Spiel selbst einige Veränderungen. So variiert nun der Inhalt der farbigen Notfall-Boxen, und auch einige Gegenstands-Kisten sind neu platziert
- Beendest Du „Dino Crisis" ohne ein „Continue" eingesetzt zu haben, bekommst Du einen besonderen Abspann-Bildschirm zu Gesicht

Wegrennen ist nicht nur erlaubt, sondern sogar empfohlen. Auch bei der stärksten Waffe zuckt der T-Rex nur verächtlich. Wende also die Hasenfuß-Taktik an

Auf kleine Rätseleinlagen wie diese triffst Du im gesamten Abenteuer

Deine Kollegen Rick und Gail geben Dir Tipps, fordern aber auch Entscheidungen

Das Vieh kommt aber auch immer unangemeldet! Der Furcht einflößende Tyrannosaurus Rex hält die gestresste Regina das ganze Spiel über mächtig auf Trab



Therizino-Dinos beeindrucken nur starke Waffen wie Flammenwerfer oder Granaten

Wenn Dich plötzlich Raptoren angreifen, schlägt Dein Puls doppelt so schnell

Der dicke Arzt koffer symbolisiert die Wiederbelebung, falls Regina stirbt

Das Medi Pak sollte Du immer dabei haben. Es kuriert Verletzungen

Gehüpft wie gesprungen: Wen der Raptor anfällt, der hat keine Zukunft mehr

Keine oder nur schwache Munition? Da heißt es, die Beine in die Hand nehmen!

PS D

Dino Crisis

Actionspiel für Einsteiger

ca. 110 DM | Capcom/Virgin | 1 Spieler

unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik | Sound | Dauerspaß

Trotz der 3D-Grafik mit stimmungsvollen Effekten packende Story, neue Ideen. Ein paar mehr Waffen wären toll, aber sonst gibt es nichts zu meckern

Capcoms Dinosaurier feiern einen Tipptopp-Einstand – Adrenalin-Schübe bis zum Abspann!

Pakete auch kompliziert. Da weiß den Hobby Chemiker in Dir sofort bessert Deine über eben schon an einigen Stellen kannst Du selbst entscheiden wie es weitergehen soll. Um **jeden Raum und jede Endsequenz zu Gesicht zu bekommen, musst Du mindestens viermal auf Dino-Jagd gehen.**

Die 3D-Optik erinnert an „Metal Gear Solid". Capcoms Grafiker haben noch Beeindruckenderes geleistet, denn die Szenarien wirken detaillierter, und die Charaktere sind besser dargestellt. Auch die Akustik ist top. Neben markerschütternden Schreien der Dinos passt sich der abwechslungsreiche Soundtrack der Spielsituation an. Aus dezenten Klängen werden hektische Tracks, die teils an experimentellen Jazz erinnern und das Panik-Barometer weiter ausschlagen lassen.

„Dino Crisis" bedient sich zwar hier und da beim hauseigenen Genre-König „Resident Evil", doch was spricht dagegen, knackige Soundeffekte und die Pad-Belegung zu übernehmen? **Dass das Spiel letztlich eine Klasse für sich darstellt, wirst Du schon nach wenigen Minuten selbst merken, denn Deine Gegner schlurfen nicht untot umher, sondern springen über meterweite Distanzen und reißen Dir mit einem gezielten Biss die Waffe aus der Hand.** Dennoch ist das Geschehen selten blutig und kaum brutaler als „Tomb Raider". Wessen Nerven also noch ein bisschen Belastung vertragen können, der sollte sich „Dino Crisis" zulegen und vornehmlich im Dunkeln und mit voller Lautstärke spielen.

FORMEL EINS 99

[illegible] laufenden Saison [illegible] Fahrer ein [illegible] Mal [illegible] Thriller. Zufrieden mit dem Weltmeister? In Sonys Rennspiel kannst Du die Trophäen neu verteilen.

Für Michael Schumacher im roten Ferrari endeten die WM-Chancen frontal an der Bande. Besser lief es für Heinz-Harald Frentzen im gelben Jordan

Der Malaysia-Kurs ist dieses Jahr erstmals dabei und ersetzt Argentinien

Regen in Monaco: Aufpassen, Heinz Harald, sonst wird's nix mit dem Sieg!

Kurz mal über die Schikanen geräubert, und schon hast Du die Pole Position!

Auch Ferrari-Ersatzfahrer Mika Salo aus Finnland ist mit von der Partie

Sonys vierter Teil der erfolgreichen „Formel 1" Serie kommt gerade zum richtigen Zeitpunkt, um den Fans zum WM Schluß noch einmal so richtig einzuheizen. **Natürlich sind dank offizieller Lizenz die Team-Daten (auch Ferrari-Ersatzfahrer Mika Salo ist dabei) und Strecken auf dem 99er-Stand, und selbst der BAR-Pilot Jacques Villeneuve ist anwählbar.** Ob Du dem Pechvogel (er fiel in dieser Saison gleich zwölfmal hintereinander aus) noch einmal eine Chance geben willst, ist Deine Entscheidung.

Wie gehabt, kannst Du zu Beginn zwischen einem schnellen Rennen und einer kompletten Grand-Prix-Saison wählen. Das Einzelrennen kommt einem Arcade-Modus gleich, in dem das wirklichkeitsgetreue Fahrverhalten der Boliden gewissermaßen außer Acht gelassen wird: Du kannst also über das Kiesbett räubern, mühelos Ausritte ins Gras und sogar über Schikanen unternehmen und schaffst es entgegen aller Wahrscheinlichkeit trotzdem noch, alle 22 Fahrer in den drei angesetzten Runden zu überholen.

Hast Du hier ein wenig Selbstbewusstsein getankt, wirst Du anschließend in die harte Realität des Grand Prix wechseln und erst einmal Lehrgeld zahlen müssen. Mit welchem Reifendruck soll gefahren werden? Wie viel Sprit muss mit? Fährt man mit einer Bremskraft von 57 Prozent an der Vorderachse am besten? Wie soll die Getriebeübersetzung auf dem technisch schwierigen Kurs in Australien sein? Ganz schön viele Fragen!

Am besten verwendest Du zu Beginn eine der drei Standard Einstellungen (für langsame, mittelschnelle sowie Hochgeschwindigkeitskurse),

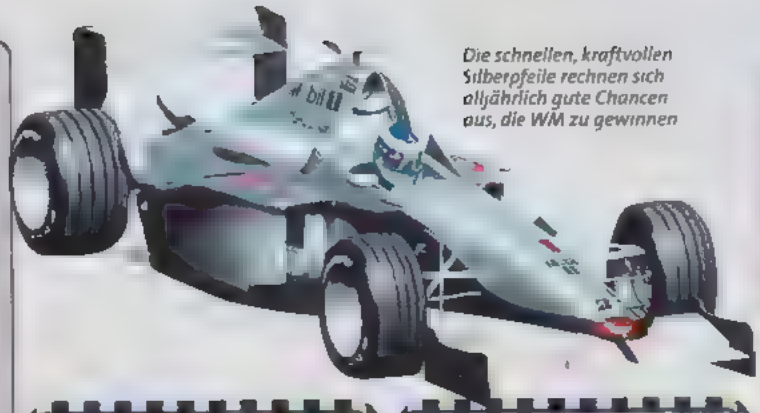
INFO

Das Fahrer- und Team-Karussell in der Formel 1

Immer mehr große Autohersteller erkennen den immensen Prestigezuwachs eines Formel-1-Engagements.

In der nächsten Saison kommen die englische Nobelmarke Jaguar und BMW als Motorlieferant dazu. Jaguar kauft sich in das Team von Jackie Stewart ein und verwendet die grünmetallic lackierten British-Racing-Farben. An der Start gehen werden Ferrari-Star Eddie Irvine und Johnny Herbert, falls der nicht noch in die US-CART-Serie abgeschoben wird. Jaguar gibt dafür den Brasilianer Rubens Barrichello an das italienische Team ab

In der Formel 1 werden jedes Jahr millionenschwere Deals abgewickelt



Die schnellen, kraftvollen Silberpfeile rechnen sich alljährlich gute Chancen aus, die WM zu gewinnen

Dank offizieller Lizenz kommt wieder einmal richtiges F1-Feeling auf

Strafen und Flaggen können auf Wunsch auch deaktiviert werden

Wer Profi sein will, versucht den Monaco-Stadtkurs ohne Fehler zu fahren

Vor dem Rennen hast Du ausreichend Gelegenheit, Einstellungen vorzunehmen

Und wieder in die Bande – der Grand-Prix-Modus erfordert eine Menge Übung

Das Prost-Team fährt aus Werbezwecken mit dem Playstation-Logo

Wie in Wirklichkeit, so auch im Spiel: Für den verletzten Michael Schumacher steigt Mika Salo ins Ferrari-Cockpit

stellst die Bremskraftunterstützung auf hoch und die Schaden aus Trotzdem wirst kaum ohne Dreher auskommen, wenn Du nicht zähe Trainingsrunden absolviert hast

Wie sieht's auf der technischen Seite aus? **Nach dem schwächeren „Formel 1 '98" von Visual Sciences hat das neue Entwicklerteam Studio 33 exzellente Arbeit geleistet.** Die künstliche Intelligenz der Gegner ist gelungen, denn sie sind keine sturen „Platzhalter", die nie ausweichen Die Fernsicht ist blendend und bis auf den Monaco-Stadtkurs weitgehend ohne sichtbaren Grafikaufbau. Die Kurse wurden mit all ihren Details original getreu nachmodelliert

Zu kritisieren gibt es nur wenig: Die Bildaufbaurate bleibt nicht immer konstant hoch, wie die enge Passage der Loews-Kurve in Monaco beweist. Die Lenkunterstützung hätte optimiert werden können, denn manchmal fährst Du wie auf Schienen, in schweren Streckenteilen setzt sie dafür wieder komplett aus.

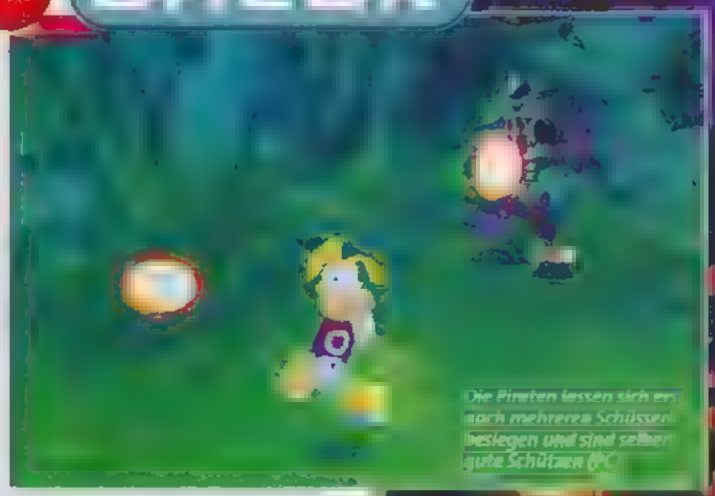
Der etwas sterile und für alle Wagen gleich klingende Motorensound entspricht nicht gerade der Realität. Wer ein Formel-1-Rennen schon einmal live erlebt hat, der weiß, dass ein McLaren-Mercedes unglaublich rund und kraftig klingt, während ein Minardi knattert und krachzt, dass einem angst und bange werden kann

Dafür wird bei der Optik wieder einiges gutgemacht: In Tunnels und bewaldeten Strecken wie etwa Hockenheim findest Du Lichtreflexionen und Schatteneffekte auf dem glanzenden Lack der Boliden. Der spektakulare Formel-1-Rennzirkus wurde sehr realitätsnah wiedergegeben

Alles in allem werden Fans der Motorsport-Königsklasse mit der „Formel Eins 99" dank ausreichend Kamera-Perspektiven und perfektem Replay-Modus sehr zufrieden sein Dutzende Rennoptionen (beispielsweise Reifenabnutzung, Starthilfen und Defekte) und eben die echte FIA-Lizenz sorgen hierbei für einen zusatzlichen Kaufanreiz.

Mit „Formel Eins 99" fährt Sony dem restlichen F1-Spiele-Feld davon, landet mit einer neuen Bestzeit eindeutig auf der Pole Position und verweist auch alle drei Vorgänger aus dem eigenen Rennstall weit auf die hinteren Range. Wer sich Formel-1-Fan nennt und bei diesem actionreichen Spiel nicht mitfahren will, wird wohl beim letzten „Bericht, live aus der Boxengasse" eingeschlafen sein

Text: Ralph Karels, Christian Henning



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Ubi Soft [illegible] Rayman [illegible] meldet sich [illegible] ck in einem [illegible] eine [illegible] erwandelt

Nach vierjähriger Schaffenspause macht sich Rayman erneut auf, seine Welt vor gemeinen Piraten zu retten. „Rayman 2" wurde schon x-mal verschoben. Ständig werkelten die französischen Entwickler an ihrem Jump&Run herum, damit es neben Genre-Größen wie „Super Mario 64" und „Banjo - Kazooie" überhaupt noch eine Daseinsberechtigung erhält. Und die hat sich Rayman definitiv verdient.

Das Spiel beginnt im dunklen Verlies eines fliegenden Piratenschiffs. Rayman wurde seiner magischen Kräfte beraubt, als die Schurken die gute Fee Ly entführten. Nachdem ein Abgesandter der Fee Rayman gefunden und ihm einen Teil seiner Magie zurückgegeben hat, beginnt für Dich das große Abenteuer. In einer rasanten Schlitterpartie durch eine rutschige Höhle musst Du als Rayman fliehen und daraufhin das Land von den Piraten befreien.

Dein Gegenspieler ist Kapitän Klingenbart, der seine gesamte Truppe auf Dich ansetzt. Aber auch Rayman hat viele Freunde. Die wenigsten davon befinden sich allerdings in Freiheit. In jeder Welt hängen mehrere Käfige herum, die Du durch zwei Energieschüsse öffnen kannst. Die befreiten Kreaturen versorgen Dich mit Tipps und Infos. Sie öffnen Dir manchmal sogar versperrte Zugänge.

Trotz alledem hat Rayman noch gut zu tun, wenn er seine Mission erfüllen will: **Das 3D-Jump&Run ist nicht zu knapp mit Knobelaufgaben gespickt, die sogar „Zelda"-vertrauten Nintendo-64-Spielern einige Sorgenfalten auf die Stirn treiben.**

Anfangs müssen lediglich bunte Perlen gefunden und auf gleichfarbige Podeste getragen werden, damit sich ein Portal öffnet. Später jedoch werden die Aufgaben immer anspruchsvoller. Wenn Du nicht jeden Winkel einer Welt untersuchst, kann es passieren, dass einige Wesen Rayman abwe sen und ihn noch einmal auf die Suche schicken.

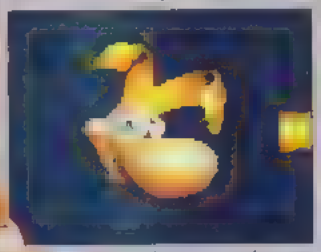
Auch wenn Dich vor allem in den ersten Welten nur wenige Gegner angreifen, ist es nicht einfach, Rayman am Leben zu halten. Piranha-verseuchte Flüsse, bodenlose Abgründe und waghalsige Kletterpartien zehren am Lebensenergie-Balken. Du

Fang die Lums

INFO

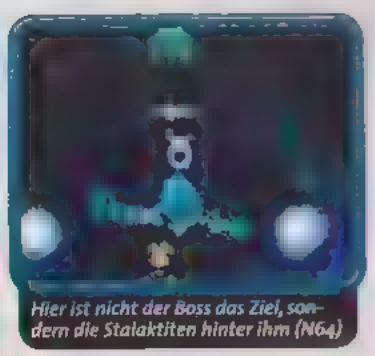
Der Held ohne Hals

Als die Playstation 1995 bei uns erschien, war „Rayman" eines der ersten Jump&Runs. Da es damals „Super Mario 64" noch nicht gab, kam auch Ubi Soft nicht darauf, ein 3D-Spiel zu entwickeln. Raymans erstes Abenteuer war allerdings auch zweidimensional ein großer Erfolg auf Playstation, Saturn und Atari Jaguar. Eigentlich war „Rayman 2" auch als 2D-Jump&Run gedacht. „Rayman" ist inzwischen als Platinum-Spiel zu haben.



Kein Hals, keine Arme, keine Beine und trotzdem ein Held

Aus sicherer Entfernung sammelst Du dem Piranha die Zähne aus dem gefräßigen Maul (PC)



Hier ist nicht der Boss das Ziel, sondern die Stalaktiten hinter ihm (N64)

kannst ihn aber immer wieder auffrischen, indem Du besondere Lums einsammelst (siehe Kasten unten).

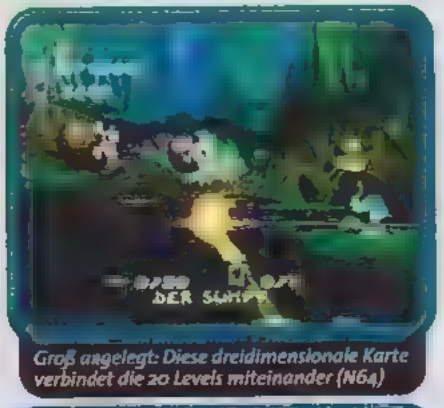
Die klassischen Levels in dreidimensionaler Umgebung werden durch ein paar flink selbst scrollende Schlitterpartien aufgelockert, in denen Du Rayman möglichst geradeaus ins Ziel steuerst und im richtigen Moment springen musst, wenn die Rutschbahn plötzlich aufhört.

Insgesamt kann man also sagen, dass die Level-Designer ihren Job sehr gut gemacht haben. Ebenso engagiert waren die vielen Grafiker, die „Rayman 2" auf dem PC in eine schillernde Welt tauchten, die keine Farbe auszulassen scheint.

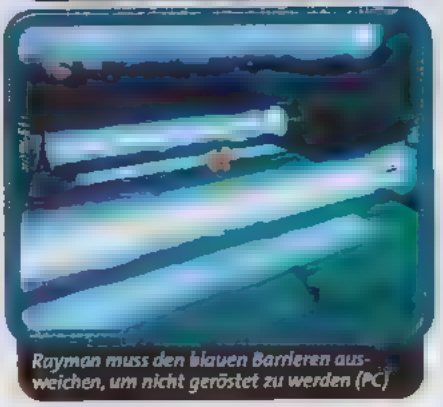
Die Nintendo-64 Version unterstützt das Expansion Pak, um der Grafik noch einen gehörigen Schub an Schärfe zu verleihen, auch wenn natürlich die PC-Qualität nicht ganz erreicht wird. Dreamcast-Besitzer dürfen sich schon auf die Version für ihre Konsole freuen, denn sie ähnelt dem PC-Spiel wie ein Ei dem anderen. Bei solcher Spitzengrafik macht es auch nichts, dass „Rayman 2" keine Full Motion-Video-Zwischensequenzen bietet, sondern das gesamte Spiel in Echtzeit abläuft.

Beim Sound wurde allerdings ein wenig auf die Sparbremse gedrückt. Nicht störende, aber eingängige Melodien platschern irgendwo im Hintergrund vor sich hin, während sich die Charaktere nur in einem unverständlichen Kauderwelsch unterhalten, dessen Übersetzung Du in fünf Sprachen nachlesen kannst.

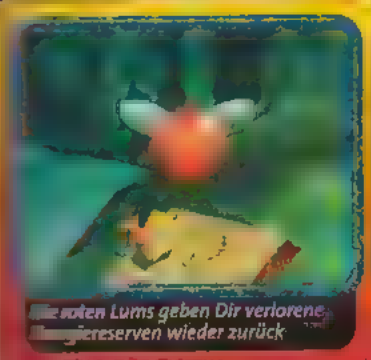
„Rayman 2" ist gerade auf dem PC eine große Genre-Bereicherung. Auch wenn es im direkten Vergleich zu den Nintendo-eigenen Perlen nicht ganz mithalten kann, stellt es für die N64-Fans ebenfalls eine sichere Taschengeld-Investition dar. Schade nur, dass sich alle Playstation- und Dreamcast-Besitzer noch bis März gedulden müssen.



Groß angelegt: Diese dreidimensionale Karte verbindet die 20 Levels miteinander (N64)



Rayman muss den blauen Barrieren ausweichen, um nicht geröstet zu werden (PC)



Die roten Lums geben Dir verlorene Energiereserven wieder zurück

Grüne Lichtwesen fungieren als Rücksetzpunkte, falls Rayman stirbt

Yippie: Ly gibt Dir die Kraft, Dich an lila Lums zu hängen und zu schwingen

PC N64

Rayman 2: The Great Escape

Jump&Run

ca. 100 DM

Grafik Sound

Das Warten hat sich gelohnt: „Rayman" ist besser und bunter als jemals zuvor

Text: Christian Henning

CHECK

Prince of Persia 3D

Hüpf-Queen Laras Konkurrenz kommt aus der Wüste: Sorgt Mindscapes arabischer Prinz für frischen Wind im ausgereizten Action-Adventure-Genre oder liefert er nur bodenständige Geschicklichkeitskost?

Kombiniere, ein Hindernisparcours! Der Luftschiff Level begeistert durch trickreiche Fallenkombinationen, die nur mit Fingerspitzengefühl zu schaffen sind

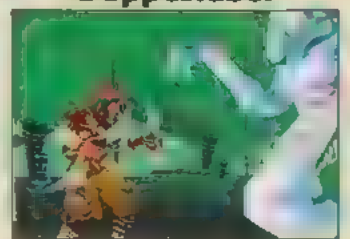
Wüstenwirbel Kommt der geschliffene Krummsäbel des Helden zum Einsatz, tränen den Feinden die Augen

Die Waffen des Prinzen

Krummsäbel

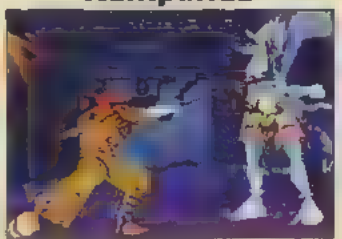
Mit Deiner Standardwaffe im Spiel haust Du stark zu, bist dafür aber relativ langsam

Doppelsäbel



Die Ninja-Doppelsäbel sind nicht so stark wie der Krummsäbel, dafür deutlich schneller

Kampfstab

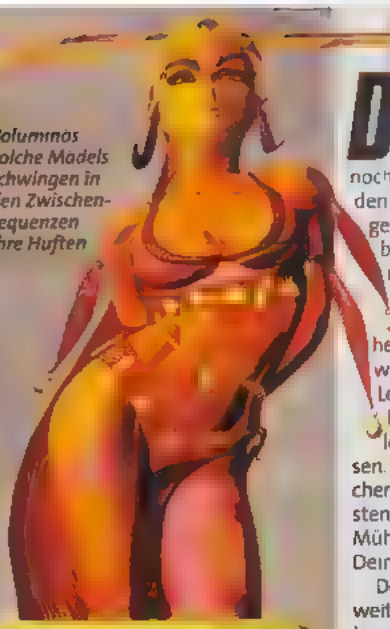


Die Distanzwaffe Deiner Wahl. So sind auch gefährliche Gegner kein Problem mehr

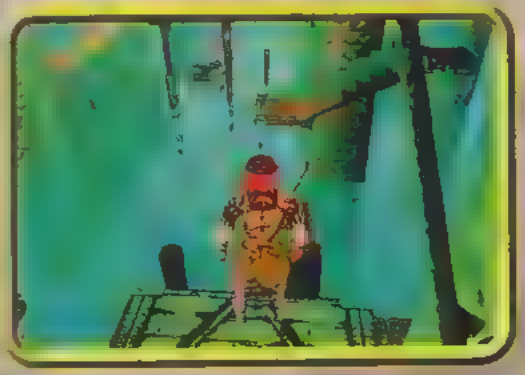
Pfeil und Bogen

Königlich viele Pfeile sammeln und die Gegner aus dem Hinterhalt abservieren

Kampf der Geschlechter: Die Dame im bauchfreien, fliederfarbenen Hosenanzug sieht nicht nur hübsch aus, sondern führt auch eine gefährliche Klinge



Voluminös: Solche Models schwingen in den Zwischensequenzen ihre Hüften



Tarzan ist nichts dagegen: Abgründe wie dieser werden per Weitsprung und anschließenden Seilschwung überwunden

„Red Bull" für den Prinzen: Nippt Dein Held am Energiedrink, werden verbrauchte Hitpoints wieder aufgefüllt

Panoramablick: Per Tastendruck kannst Du die Räume mit der Kamera in Augenschein nehmen

Schiebung: Dieses gemeingefährliche Förderband transportiert Dich unaufhaltsam in die nächste Falle

Da geht's auf der Stelle Nur dann [illegible] dem Abgrund [illegible] noch zum entscheidenden Sprung auf den rettenden Mauervorsprung [illegible] gilt der Held gleich [illegible] bodenlose Tiefe? Diese Frage kann nur noch die richtige Tastenkombination beantworten.

An haarigen Balance-Akten herrscht bei „Prince of Persia 3D" wirklich kein Mangel. Die 15 Spiel-Levels sind gerammelt voll mit brüchigen Brücken, perfiden Fallen und ungemütlichen Zeitgenossen. Natürlich lässt Du Dich von solchen Widrigkeiten nicht im Mindesten abschrecken, denn am Ende aller Mühen kannst Du eine holde Maid in Deine starken Arme schließen.

Doch bis zum Happy-End ist es ein weiter Weg, auf dem Du reichlich Gelegenheit erhältst, Deine Fähigkeiten als Steuerkünstler unter Beweis zu stellen. **Dein Prinz reagiert dabei entweder auf Tastatur- oder Joystick-Befehle und kann gehen, rennen, springen, klettern und kämpfen.** Bei Letzterem stehen ihm gleich vier Mordwerkzeuge zur Verfügung, die Du im Lauf der Handlung einsammeln kannst. Außer mit Schwert und Doppelklinge werden die Gegner auch mit Kampfstab und Bogen zu Allah befördert. Pfeile eignen sich auch hervorragend dazu, Schalter zu aktivieren oder Gegner aus sicherer Deckung zu terminieren (siehe Kasten ganz links). Bei all dem sorgen die knallbunte Grafik und ein unaufdringlicher Morgenland-Soundtrack für durchgängiges Arabien-Flair im Spiel.

Als Sparringspartner triffst Du fixe Meuchelmörder, träge Haremswachen und mysteriöse Monster. **Dank moderaten Schwierigkeitsgrads und fehlender Gegner-Intelligenz können diese Buben Deinen Vorwärtsdrang aber nur kurz aufhalten.** Da sind die eingebauten Fallen schon von anderem Kaliber! Hier ist präzise Kletterei oberste Kalifenpflicht. Ein Schrittchen zu viel, und Dein Prinz verschwindet im Abgrund.

Leider wird diese prima „Jump&Run-Kost" nur in einem Teil der 15 Levels geboten, und die wenigen Kämpfe sind kein vollwertiger Ersatz für komplizierte Sprungkombinationen. Meist wandelt der Prinz durch reichlich leeres Einsatzgebiet, auf der Suche nach dem nächsten Schalter. Ein etwas ausgewogeneres Design, das alle Spielelemente gleichmäßig auf die Levels verteilt, hätte nicht geschadet.

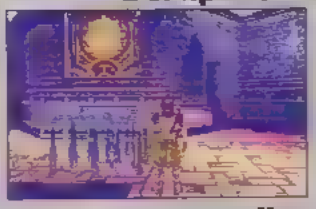
TIPPS

Im Falle einer Falle

Der horizontale Schlitzer

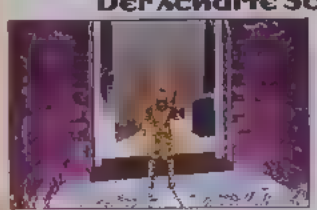
Er taucht meist in unübersichtlichen Gängen und in Treppenhäusern auf und lauert dort auf Beute. Da hilft nur eines: mit dem Prinzen in die Knie gehen und unter der Falle durchkrabbeln. Aber Vorsicht: Nicht zu früh wieder aufstehen!

Der spitze Piekser



Perforiert erst die Fußsohlen und danach den Rest des Prinzen! Beobachte deshalb den Fußboden. Meist erkennst Du Stachelfallen an Verfärbungen des Bodenbelages. Springe dann mit Anlauf und einem weiten Satz über die Falle.

Der scharfe Scheitler



Der Prinz wird vom superscharfen Scheitler sauber in zwei Teile geteilt. Diese gemeine Falle findet sich oft in Durchgängen. Verdächtigen Türen solltest Du Dich deshalb nur sehr, sehr vorsichtig nähern. Ist die Falle ausgelöst worden, so ist sie harmlos.

Das grundlose Loch

Auch beim gewöhnlichen Abgrund hilft meist ein beherzter Sprung mit Anlauf. Du solltest vorher trotzdem jedes Loch mit der „Umschau"-Funktion genauer untersuchen. Oft verbergen sich dort nützliche Vorsprünge und Kletterstangen.

PC

Prince of Persia 3D

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM	Mindscape	1 Spieler

Min. Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3D-Grafikkarte. *Empf.* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD

Grafik	Sound	Dauerspaß

Schöne Kletter- und Sprungkombinationen, originelle Fallen-Konstruktionen

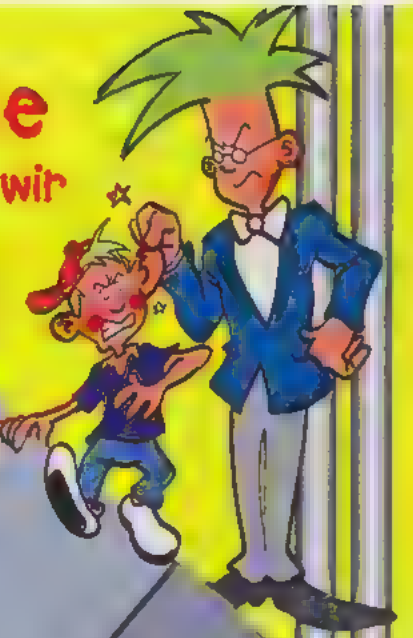
Keine Maussteuerung, enttäuschende Gegner-Intelligenz, wenig Rätsel

Hübsches Hüpf- und Springmärchen, das etwas mehr Design-Arbeit vertragen hätte

2

Text: Volker Weitz

In der Schule lernen wir für's Leben!



Stets aktuelle Codedatenbank im Internet

PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfirmware über 2000 Codes
- Virtual Memory System

DM 99,95

PSX Micro Wizard

Richtungstasten mit Microschalter

- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59,95*
ab Oktober '99

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79,95*

PSX Pro Carry Case

Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79,95*

Alle genannten Marken- und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller

*inkl. MwSt.

BLAZE

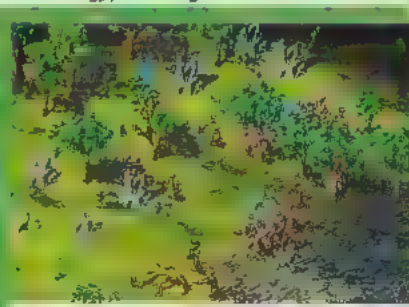
Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

DIE SIEDLER II

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Im Kampfgetümmel wurde bereits ein feindlicher Wachturm eingenommen. Doch die Ägypter schlagen wutentbrannt zurück!

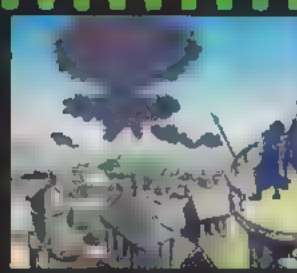
Amazonen an den Herd? In „Die Siedler III" ist Brot backen nicht nur Frauensache



Grenzenlos frei: Mit einer Truppe kampfbereiter Kriegerinnen betrittst Du gegnerisches Gebiet

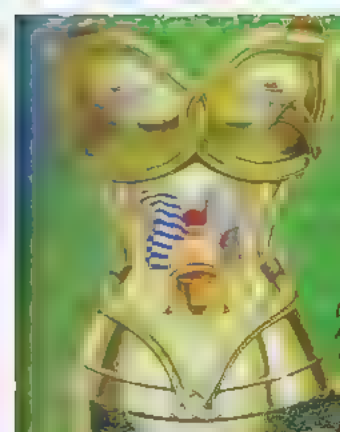
Die Götter müssen verrückt sein

Im witzigen Zeichentrick-Vorspann erfährst Du die Geschichte des unglücklichen Sonnengottes Helios und wie seine Tochter Q'hqûne zur Göttin der Amazonen wurde



Amazonen an die Front!

Die zweite Mission-CD zu „Die Siedler III“ räumt mit dem Irrtum vom „schwachen Geschlecht“ gnadenlos auf!



Der Brustpanzer schützt die Amazonen vor besonders aufdringlichen Feinden

Im Gebirge gibt's viel Neues: Neben den bekannten Rohstoffen wie Kohle, Eisenerz und Gold können die Amazonen auch Schwefel und Edelsteine abbauen

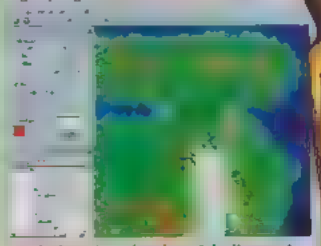
INFO

Der Karteneditor

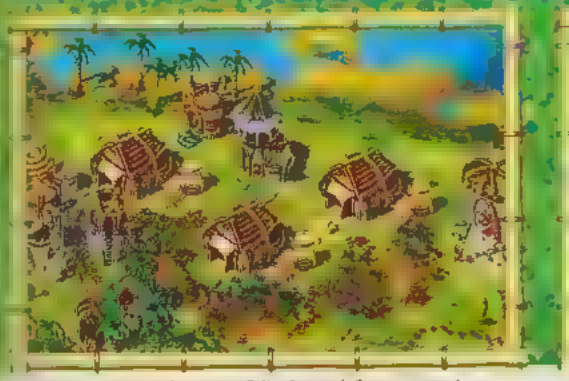
Bereits auf der ersten Mission-CD wurde ein in der Grundversion schmerzlich vermisster Editor nachgereicht. Damit war es kein Problem mehr, innerhalb weniger Stunden seine eigenen Ein- und Mehrspielerkarten zu erstellen.

„Das Geheimnis der Amazonen“ enthält eine stark verbesserte Version des nützlichen Tools. Neben den obligatorischen Bugfixes wurde die Benutzerführung verbessert. Doch die wichtigste Neuerung: Alle Amazonen-Objekte, ob Figur oder Gebäude, können verwendet werden. Zusätzlich wurden dem Editor vier neue Zoom-Stufen verpasst und das Zeichnen von Flüssen erleichtert.

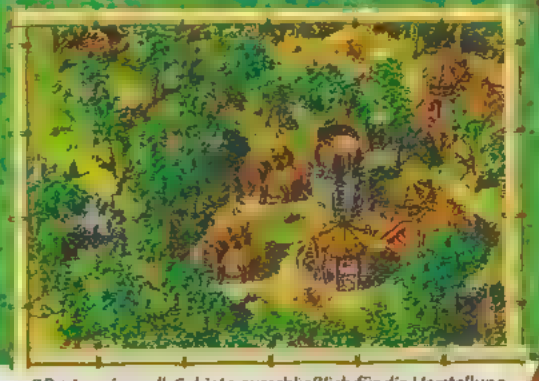
Besonders interessant ist die Möglichkeit, eine selbst erstellte Karte als Bitmap-Grafik (BMP-Format) zu speichern. Aber Vorsicht: Je nach Zoomstufe kann ein Bild bis zu einem Gigabyte groß werden!



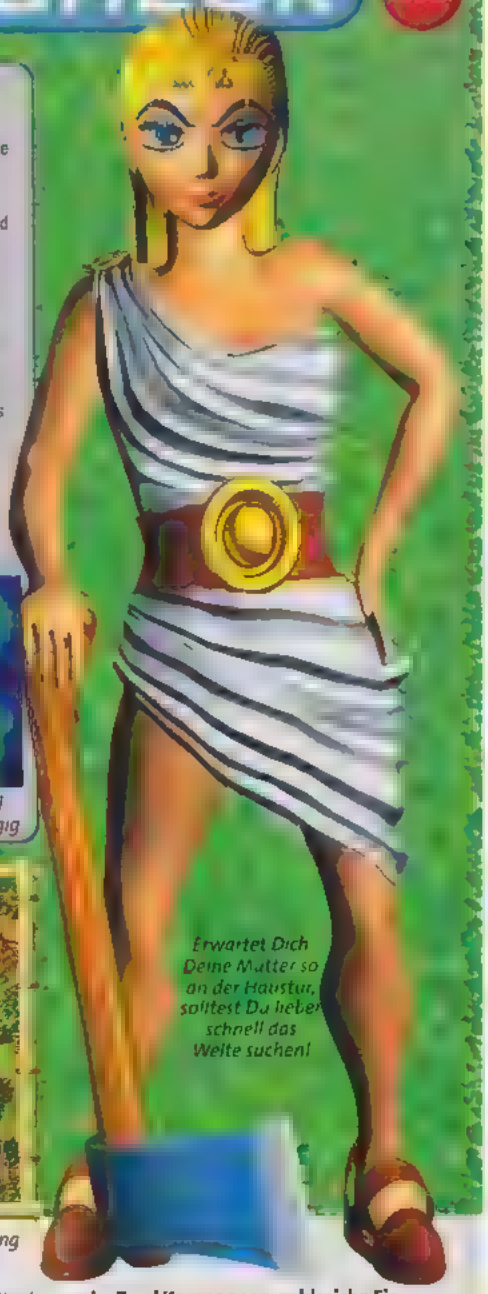
Optisch unterscheiden sich die zwei Versionen des Editors nur geringfügig



Nicht nur der Bäcker ist auf die Getreideform angewiesen, auch für die Schweinezucht braucht man Weizen als Futter



Oft ist es sinnvoll, Gebiete ausschließlich für die Herstellung einer bestimmten Ware zu nutzen (in diesem Fall Holz)



Erwartet Dich Deine Mutter so an der Haustür, solltest Du lieber schnell das Weite suchen!

So einen rabenschwarzen Tag hat Helios noch nicht erlebt. Erst verunglückt sein sterblicher Sohn Falton bei dem Versuch, den göttlichen Sonnenwagen zu fahren. Als Helios dann im Wirtshaus Trost bei Freunden sucht, wird er von Medusa, einer der drei Gorgonen, die den Laden schmeißen, verführt. Das Resultat der Liebesnacht: Der Sonnengott ist Vater der Göre Q'nqura. Nur sein Boss findet Gefallen an der Kleinen und macht sie einige später zur Göttin der Amazonen.

Ob das lang erwartete vierte Volk einen Siegeszug antreten kann, liegt nun in Deiner Hand. Allerdings haben sich Römer, Ägypter und Asiaten im Kampf gegen das kriegerische Frauenvolk verbündet. Natürlich kannst Du auch an deren Seite versuchen, die Amazonenherrschaft zu verhindern.

Das Spielprinzip ist unverändert geblieben. Zuerst sicherst Du den Nachschub an Baumaterial und treibst die Landwirtschaft voran. Dann suchst Du im Gebirge nach abbaubaren Rohstoffen wie Kohle, Eisenerz und Gold.

In Produktionsstätten werden daraus Waffen und Werkzeuge hergestellt, die Du zur Ausrüstung von Soldaten und Handwerkern benötigst. Insgesamt verfügen die Amazonen über 39 Gebäude. Zudem bereichern 50 neue Figuren mit zum Teil einmaligen Fähigkeiten die knuddlige „Siedler“-Welt. Der Dieb spioniert und stibitzt dem Gegner Gold und Waffen, und Deine Priestennnen beherrschen acht einzigartige Zaubersprüche.

Der „Magische Gong“ ist das mächtigste Kriegswerkzeug der Amazonen. Mit seinem Getose bringt er gegnerische Mauern zum Einsturz.

Fans der „Siedler“-Reihe werden mit der zweiten Mission-CD sehr zufrieden sein. Zwei Kampagnen, zahlreiche Ein- und Mehrspielerkarten sowie eine Fülle an neuen Zeichentrick-Sequenzen und Musikstücken sorgen für viel Abwechslung. Leider bleibt das anspruchsvolle Amazonen-Volk echten Profis vorbehalten. Der Gelegenheitsspieler erfreut sich an den vielen kleinen Verbesserungen und der tollen Optik, verzweifelt allerdings auf Grund des ausserordentlich hohen Schwierigkeitsgrads schon an den ersten Missionen.

PC CD

Die Siedler III – Das Geheimnis der Amazonen

Strategiespiel für Profis (Mission-CD)

ca. 60 DM | Blue Byte | 1–6 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 2 MB Grafikkarte *Empf.* Pentium II 266, 64 MB RAM, Soundkarte

Grafik | Sound | Dauerspaß

Viele neue Musik- und Filmsequenzen, zahlreiche Detailverbesserungen

Extrem schwerer Kampagne-Modus, für eine Mission-CD etwas zu teuer

Neue Amazonen braucht das Land: Das Kraftpaket für alle ausgehungerten „Siedler“-Profis

2

Text: Michael Stapf

TrickStyle

Deine Chance, einmal wie Michael J. Fox in „Zuruck in die Zukunft 2“ mit einem fliegenden Skateboard durch die Stadt zu brettern!

Die ehrgeizige Sarah wird von Zak angehimmelt

Die abwechslungsreichen Kurse führen auch durch gepflegte Parkanlagen (DC)

Zak wurde von Talentspähern in den Slums von New York entdeckt

Im Rennen geht's hart zur Sache, aber wer wird denn gleich in die Luft gehen! (DC)

Im ersten Boss-Rennen musst Du in einer „Stunt-bowl“ Dein Können zeigen (PC)

Schenkt man den Zu[illegible] naren Glauben, hat [illegible] wichtigsten Erfindungen der Menschheit bald ausgedient das Rad! Im nachsten Jahrtausend ist Schweben angesagt. Und dieser Trend setzt sich auch im Fun-Sport durch.

Als Skater der nächsten Generation tauschst Du Dein Brett gegen ein futuristisches Hoverboard. Doch bevor die Action beginnt, musst Du Dich für einen Charakter entscheiden. Mit der Wahl bestimmst Du auch maßgeblich Deinen Fahrstil. Racer sind besonders schnell und wendig, Bullys setzen vor allem ihre Kraft ein, wahrend Stunter die Konkurrenz mit gewagten Sprungen und Techniken beeindrucken.

Nach einer Erklärung der grundlegenden Moves folgt der erste Wettkampf. Nur wenn Du Dich gegen das Gegnerfeld behaupten kannst, wird die nächste Strecke freigeschaltet. **Alle drei Städte (London, New York/Manhattan und Tokio) bieten fünf Kurse sowie ein abschließendes Boss-Rennen.** Leider ist die Konkurrenz sehr stark, sodass mancher Gelegenheitsspieler am hohen Schwierigkeitsgrad verzweifelt.

„TrickStyle“ ist ein rundum solides und technisch gut umgesetztes Spiel. Streckengrafik und Animationen sind bei der PC-Version erste Sahne. Bei der Dreamcast-Version deuten sie an, welches Potenzial in der Konsole steckt. Allerdings werden eher Stunt-Fans ihre Freude daran haben als Skater, die Wert auf Geschwindigkeit legen.

PC DC D

TrickStyle

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80/100 DM | Criterion Studios | 1-2 Spieler

Min. Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 5 MB HD, 4 MB 3D-Karte. *Empf.* Pentium 300, 64 MB RAM, 200 MB HD, [illegible]

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

[illegible]ervorragende Grafik und Animationen, gute Musik, [illegible]wa[illegible]f[illegible]es Physik-Modell

[illegible]n[illegible]d[illegible]e Städte, Strecken haben viele [illegible]ute Stellen, schwere Stunt-Moves

PC: Der Traum vom Fliegen – selbst erfahrene Skater haben hier eine harte Nuss zu knacken — 2

[illegible]ers[illegible]ion[illegible]MS

Dauerspaß

Dreamcast: Profis greifen beherzt zum Brett, doch den Gelegenheitsspieler plagt der Frust! — 2

Die Charaktere

Russland	Japan	USA	England	Jamaika	Australien	Kuba	Frankreich	Deutschland
Uri [illegible] Bully	Shin Alter unbekannt Racer	Zak (Zachary) 16 Jahre Stunter	Angel (Sarah) 18 Jahre Racer	Rose (Nettie) 28 Jahre Bully	Brad (Same) 30 Jahre [illegible]	King (Carlos) 42 Jahre Stunter	Mia 24 Jahre Stunter	Max (Magnus) 42 Jahre Bully

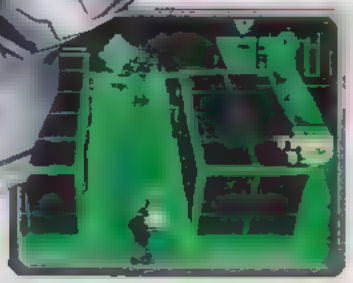
Mit der Socom im Anschlag kämpft sich Solid Snake durch ein virtuelles Trainingslager

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

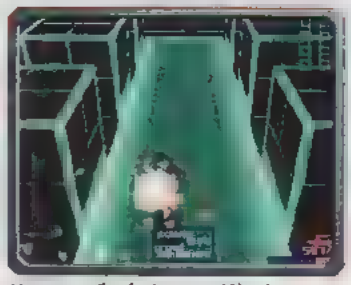
METAL GEAR SOLID

SPECIAL MISSIONS

Es gibt viel zu tun für Spionage-Fans auf dieser günstigen Trainings-CD für clevere Agenten.

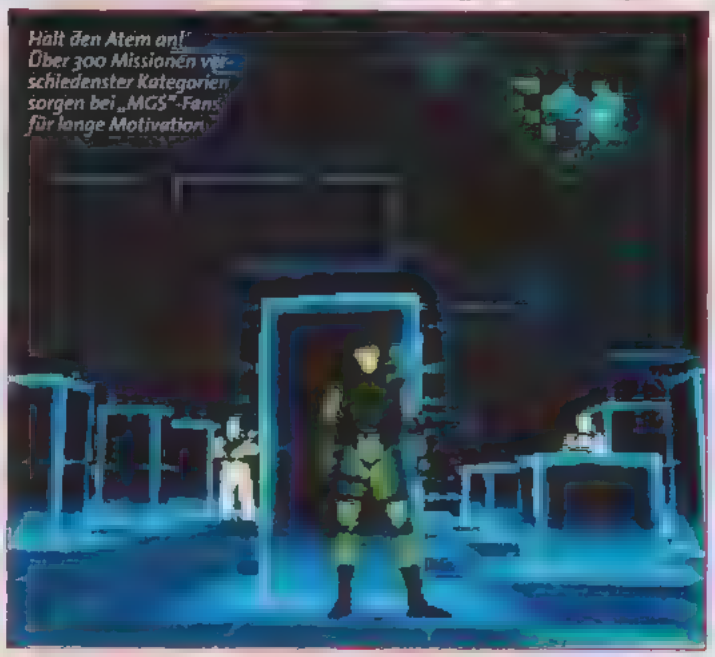


Yeah. Mit ausreichend Munition einfach nur Ziele zerballern, das macht Spaß!

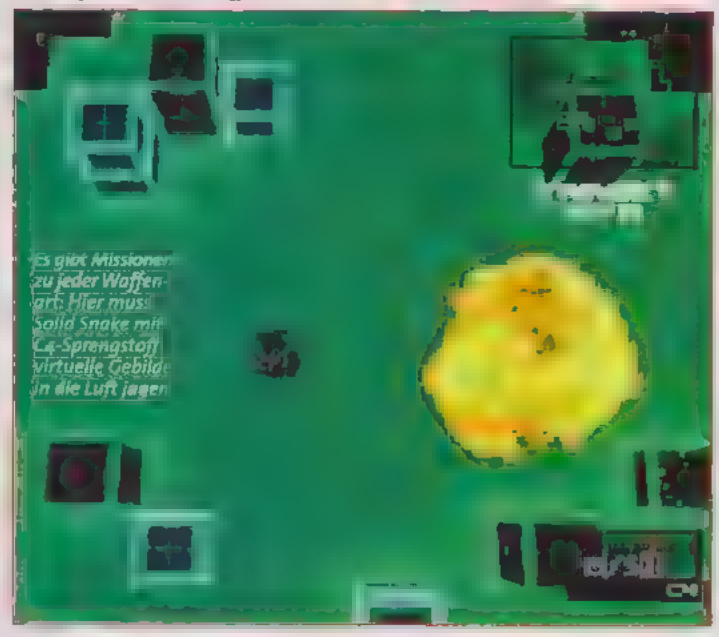


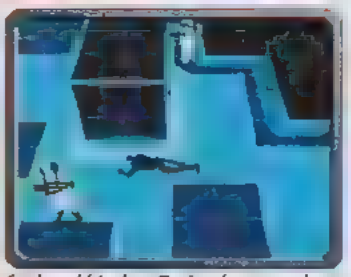
Hier muss Snake in einer Minute so viele Treffer landen wie möglich

Nach dem Trainieren kannst Du die Missionen im Time Attack angehen

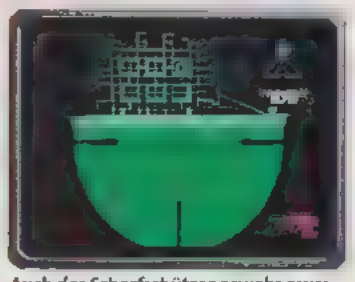


Ganz schon schwierig: bewegliche Ziele mit Stinger-Raketen zu treffen





Snake robbt, ohne Geräusche zu machen, darum bemerken ihn die Wachen nicht



Auch das Scharfschützengewehr muss Snake anlegen: Schnell alles abräumen!

Hinter den „Special Missions" verbirgt sich kein komplett neues Spiel. Auch eine Geschichte mit eigener Handlung steckt nicht dahinter. Hier geht es nur um eines: über 300 Trainingsmissionen so schnell wie möglich zu absolvieren, um ein noch besserer Agent zu werden. Und das macht richtig Spaß!

Stealth-Aufträge lassen Snake waffenlos in einem kleinen Labyrinth an feindlichen Soldaten vorbei den Ausgang suchen. Bei den Waffen-Missionen sind alle Wummen aus „Metal Gear Solid" wie die Famas-MC, die Stinger-Raketen oder die ferngelenkte Nikita dabei. Diese und die höheren Missionen, die verschiedene Spionage-Elemente kombinieren, erfreuen das tapfere Agenten-Herz. Über einbrechende Plattformen eilen, Überwachungskameras austricksen, sich an schlafenden Soldaten vorbeischleichen, geschickt seine Fußspuren im Schnee vertuschen und großen Suchscheinwerfern ausweichen – das sind nur einige der Fähigkeiten, die man braucht, um ein echter Solid Snake zu werden.

Je besser Du wirst und je weiter Du vordringst, desto härter und ausgefeilter werden die Anforderungen. Als Ninja durch die Gegend zu ziehen, in einer Minute so viele Ziele wie möglich zu eliminieren und besonders die Fortgeschrittenen-Missionen werden Dich ganz schön Nerven kosten!

Die Optik ist ein wenig puristisch geraten und die Sounduntermalung mit dem stets gegenwärtigen, zentralen „MGS"-Thema nicht gerade abwechslungsreich. Doch das wird Fans nicht stören. Ein großes Plus ist der günstige Preis von 50 Mark. Allerdings brauchst Du das Originalspiel, um die „Special Missions" zum Laufen zu bekommen.

Metal Gear Solid: Special Missions
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 50 DM	Konami
1 Spieler	

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 5 Sound 6

+ über 300 Missionen, gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, tolle Atmosphäre
– Einseitige Grafik und magerer Sound, läuft nur in Verbindung mit „MGS"

Tolle Mission-CD für alle Fans, die ihre Spionage-Künste perfektionieren wollen

2

Fällt Ribbeck der Erfolg zu schwer, dann muss ein neues Sportspiel her. Mit dem flotten Microsoft-Fußball schaffen auch Einsteiger die EM-Quali.

Nach einem weit hereingegebenen Eckball kommt der deutsche Nationalstürmer zum Kopfball

Fußball International 2000

EA Sports gibt sich reichlich Mühe, die Fußballfans mit neuer Software zuzuballern. Im Winter gibt's ein neues „FIFA", im Sommer treten die „Bundesliga Stars" an. Und jetzt hat auch noch Microsoft-Teamchef Bill Gates seine Liebe zum runden Leder entdeckt. Mit seinem „Fußball International 2000" entsendet er einen brandneuen Herausforderer ins Festplatten-Stadion.

An die Steuerung gewöhnen sich selbst Einsteiger schnell. Passknopf, Schussknopf, Sprintknopf – mehr muss man nicht beherrschen, um auf Torejagd zu gehen. Wenn Du vom Spielfeldrand aus in die Mitte kickst, wird aus dem Schuss automatisch eine Flanke. Neben dem Turbo, der Deinen Spieler bis zu fünf Sekunden lang extraschnell rennen lässt, gibt es auch einen Knopf für besondere Ballkontrolle. Dann wird Dein Spieler zwar langsamer, ist dafür aber schwerer vom Ball zu trennen. Auch Kopfbälle und Fallrückzieher gelingen leicht, wenn Du im richtigen Moment den Feuerknopf drückst.

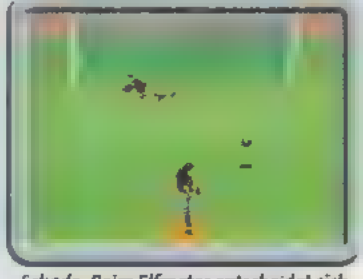
Häufiges Sprinten macht die Spieler müde, und viele Grätschen erhöhen die Verletzungsgefahr. Spätestens dann, wenn ein Kicker schlapp über den Rasen humpelt, solltest Du ihn gegen einen frischen Kollegen von der Ersatzbank austauschen.

Alle Deine sportlichen Glanztaten werden in nicht allzu spektakulärer, aber durchaus solider 3D-Grafik gezeigt. Du hast die Wahl zwischen vier Blickwinkeln, bei denen Du stufenlos ans Geschehen heranzoomen darfst.

Im spannendsten Spielmodus kickst Du die Schlussminuten klassischer Länderspiele nach. Der „internationale Fußball" bietet allerdings weder Bundesliga noch Vereinsmannschaften sondern rund 70 Nationalteams, die leider keine realistischen Spie haben. Das lässt sich aber im bedienenden Editor fix kor

Alles in allem besitzt „Fu ternational 2000" zwar e ner steifen Unterhaching-Charm sich aber solide und bestand obere Motivations-Tabellendrit Steuerung ist gut zu handha wirkt nie zu überladen. Dr kommen etwas kurz, was für m Pass- und Schussoffensive so der Computergegner hät e Erfahrene Sportspiel-Profis dennoch lieber das Erschei „FIFA 2000" ab. Denn der Streich von EA Sports verspr Steuerungsfinessen und neue sche Sahnehäubchen.

Der bulgarische Torhüter lässt den Schuss ungeschickt abprallen. Die Quittung folgt auf dem Fuß. Lässig schlenzt der flinke brasilianische Stürmer den Ball ins lange Eck



Schade: Beim Elfmeter entscheidet sich der Torhüter leider für die falsche Ecke

Und tschüss: Notbremse und rote Karte im Strafraum beim EM-Qualifikationsspiel

INFO

Rage-Team bleibt am B

Microsoft ließ seinen neuen grün Rasen im Hi matland des Fußba verlegen. „Fußball internat onal entstand in der Birmingham-Fil englischen Programmierteams R Das Unternehmen wurde 1992 Paul Finnegan gegründet, der in Jahren für Imagine und Ocean ar Die Jungs von Rage sind Sportve Das erste Programm ihrer Firmen schichte war das Fußball-Action „Striker" für Atari ST und Amiga Bei Rage entstanden zudem die geladenen Action-Spektake „Inco und „Expendable". Das nächste der Programmierer aus Birming querfeldein in die Charts rol en. E dieses Jahres ist die PC-Veröffen des Rennspiels „Off Road" gepla

PC

Fußball International 200

Sportspiel für Einsteiger und Fortg

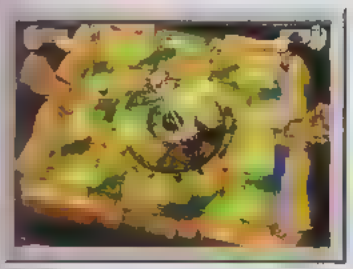
ca. 70 DM | Microsoft

Min. Pentium 133, 32 MB RAM, 20 MB HD. *Empf.* Pentium I RAM, Win 95, 120 MB HD, 3D

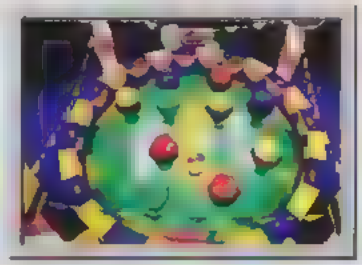
Grafik 2 | Sound | Da

Flotte Spielabläufe, ohne S wie Action-Hunter-Comp Ribbingtaute, nu Na on-S e Atmosphä e reißt kaum

Wenig spektakulär, aber überraschend gut spielbar – jenseits von FIFA der beste PC-Fußball



...ffen im Kreis beschleunigen den Ball ... nur, sondern lenken ihn auch ab (PS)



Wenn Du die Ballons in der richtigen Reihenfolge triffst, gibt's Punkte! (PS)

pong

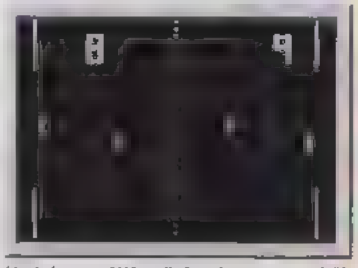
Wie Phönix aus der Asche erlebt ein Dinosaurier der Videospiel-Industrie seine Wiedergeburt.

Nach über 20 Jahren feiert der Großvater aller Videospiele im zeitgemäßen 3D-Gewand seine Rückkehr. Das Grundprinzip des Klassikers ist unverändert einfach: Du versuchst mit einem Block, eine oder mehrere Kugeln in die gewünschte Richtung abzulenken.

Während man im Original nur bei einem Duell um Punkte einen bestimmten Abschnitt des gegnerischen Bildschirmrands treffen musste, wurde dem Nachfolger eine Vielzahl zusätzlicher Modi und Levels verpasst. Insgesamt gibt es 50 Levels, die sich in 20 verschiedenen Umgebungen abspielen. **Neu sind auch die Power-Ups, die spezielle Fähigkeiten (Schmettern, Werfen) verleihen oder Dir mit anderen Hilfsmitteln zur Seite stehen.** Zeitgleich erschweren aber geneigte Spielflächen, Barrieren und andere Hindernisse das Spieler-Leben.

Die technische Umsetzung gibt keinen Grund zur Beanstandung. Die Grafik wurde entsprechend aufpoliert, ohne dabei den Charme der simplen 2D-Strichgrafik des Vorgängers zu verlieren. Vor allem im Mehrspieler-Modus entwickelt sich „Pong" zu einem echten Knaller!

Zwischen den zwei „Fußball-Pongs" (vergleiche Bild unten) liegen über 20 Jahre (PC)



Nostalgie pur! Wer alle Levels meistert, erhält als Bonus drei klassische „Pong"-Spiele (PS)

PC PS D

Pong

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 75/80 DM | Atari/Hasbro | 1-4 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, 53 MB HD, Win 95. *Empf.* Pentium 200, 64 MB RAM, 53 MB HD, 3D-Grafikkarte, Soundkarte

Grafik: 2 | Sound: 2 | Dauerspaß: 2

+ Extrem kurzweiliger Mehrspielerspaß, zahlreiche Power-Ups, hoher Kultfaktor

- Steuerung reagiert etwas zu sensibel, einige Levels sind kaum zu schaffen

Ein Meilenstein der Videospielgeschichte, der dank genialer Idee weiter fasziniert

2

Text: Michael Stapf

NBA Inside Drive 2000

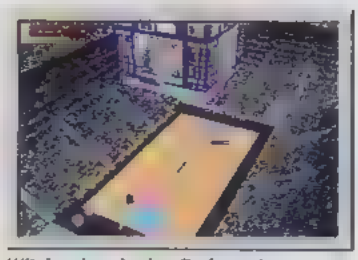
Microsoft dunkt: Das allererste Basketball-Spiel des Software-Riesen will EAs „NBA Live" ausstechen.

...te lächeln! Besonders schöne Dunks werden automatisch wiederholt ...er lassen sich aus dieser Dunk-Kamerasicht erneut verfolgen

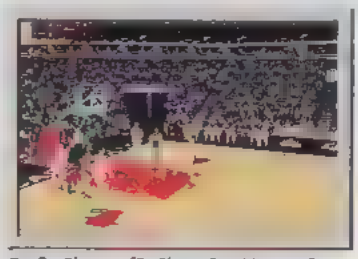
Die Vormachtstellung von EA Sports ist einzigartig: Auf dem PC gibt es einfach keinen, der Mannschaftssportarten so perfekt auf den PC-Screen bringt wie die Kanadier. Mit „NBA Inside Drive 2000" versucht jetzt Software-Gigant Microsoft, das Basketball-Monopol von „NBA Live"-Serie zu knacken.

Dazu ersannen die Designer ein Spiel, das sich auf den ersten Blick kaum vom Konkurrenten unterscheidet. Die passende Lizenz und flotte 3D-Grafik machen einen guten, wenn auch bekannten Eindruck. Auf dem Parkett überzeugen die korrekte Steuerung und die wirklich hochklassige Intelligenz der Gegner. **Witzige Zusätze wie die simulierten Schiedsmänner oder der schöne Trainingsmodus machen zusätzlich Spaß.**

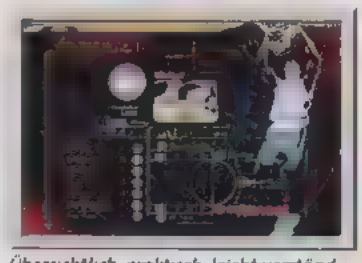
Doch leider fehlt Microsofts Korblegerei etwas ganz Entscheidendes: die grandiose Atmosphäre eines schnellen, schweißtreibenden NBA-Spiels. „NBA Live" ist dank knackiger Grafikeffekte und superbem Sound dicht am Original. Leben dran, „NBA Inside Drive" hingegen wirkt trockener, langsamer und vor allem soundtechnisch langweilig. Schade!



Witzig, aber sinnlos: Du kannst sogar aus dieser Scheinwerfer-Perspektive spielen



Große Chance für Shaq: Die Microsoft-Freiwurf-Steuerung ist angenehm anders



Übersichtlich, praktisch, leicht verständlich: der Taktik- und Aufstellungseditor

Deutschlands Vorzeige-Dunker in der NBA: Detlef Schrempf wechselte im August von Seattle zu den Portland Trail Blazers

Text: Knut Collert, Foto: BRAVO-Archiv

PC E/D

NBA Inside Drive 2000

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | Microsoft | 8 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Empf.* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 330 MB HD, 3D-Karte

Grafik: 2 | Sound: 2 | Dauerspaß: 2

+ Exakte Steuerung, Original-NBA-Lizenzen, flotte Grafik, niedriger Preis

- Knackiger Schwierigkeitsgrad, ausbaufähige Atmosphäre

Schöne und preiswerte Basketball-Simulation, leider ohne gigantische NBA-Atmosphäre

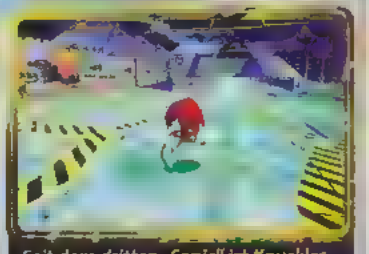
2

Lauf, kleiner Igel: Auch in solchen Sequenzen übernimmst Du die Steuerung

Knuckles kann praktischerweise sogar steile Wände hinaufklettern

Wenn Sonic gegen die Eiswände donnert, verliert er wertvolle Sekunden

Zu Beginn ist das Wassermonster noch klein, aber es wird immer stärker



Seit dem dritten „Sonic" ist Knuckles dabei – hier der Maschinen-Level

SONIC ADVENTURE

Trotz seiner legendären Schnelligkeit konnte Segas Superstar Sonic die Terminverschiebung nicht verhindern. Doch jetzt flitzt er endlich über die Mattscheiben.

Eiskalte Gletscher laden zu einer rasanten Snowboard-Fahrt ein

Eines hatte Sonic dem Konkurrenten Mario schon immer voraus: So flink wie der rasende blaue Igel ist der pummelige Klempner auch in seinen besten Zeiten nie gewesen. Zur Einführung des Dreamcast schickt Sega ein neues „Sonic"-Spiel ins Rennen.

Dr. Robotnik, Sonics Erzfeind, sucht in der ganzen Welt nach magischen Kristallen, mit denen er ein Wasserungetüm noch mächtiger machen will. Der einzige Weg, den Wissenschaftler aufzuhalten, besteht darin, die Edelsteine vor ihm zu finden.

Obwohl der Jump&Run Teil klar im Vordergrund steht, musst Du Dich auf einer Oberwelt mit Adventure-Rätseln auseinander setzen. **Im Verlauf des Abenteuers triffst Du auf viele neue und alte Bekannte (siehe Leiste unten).** Sie halten nicht nur Tipps parat, sondern unterstützen Dich auch, indem sie sich von Dir durch einige Levels steuern lassen. Das funktioniert glücklicherweise bei allen Charakteren gut, denn das Analog-Pad erscheint für dieses Spiel wie geschaffen. Nur die schnelle Kamera und einige nicht ganz sauber designte Stellen im Spiel sorgen manchmal für etwas Frust.

Dafür ist die Grafik sensationell. Es gibt keine hässlichen Pixel, wie sie auf der Playstation vorkommen, oder Wischiwaschi-Grafik, die auf dem N64 mitunter stört. **Die Dreamcast-Optik ist so gestochen scharf, dass Du sogar einzelne Grashalme erkennen kannst.**

Mit „Sonic Adventure" ist Sega ein würdiges Dreamcast-Debüt für den blauen Igel gelungen, auch wenn es bedauerlicherweise etwas unter der wirren Kameraführung leidet. Doch davon abgesehen können Jump&Run-Fans, die auch vor Adventure-Aufgaben nicht zurückschrecken, ruhigen Gewissens zugreifen.

DC D

Sonic Adventure

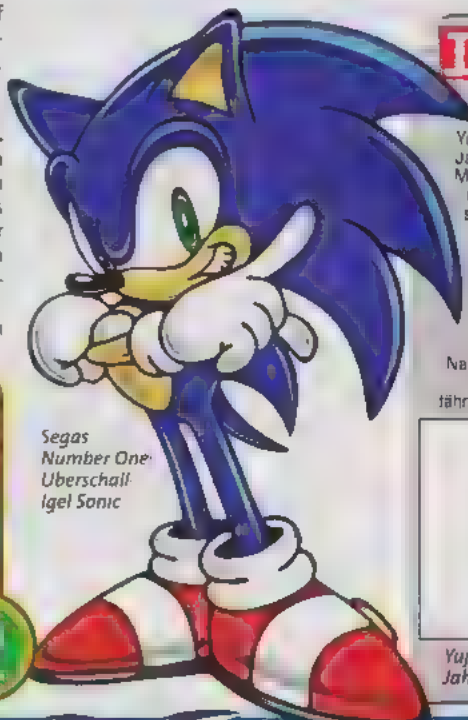
Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Sega | 1 Spieler

Grafik | Sound | Dauerspaß

Gelungenes 128-Bit-Debüt des Sega-Maskottchens mit kleinen Schwächen im Detail

2



Segas Number One Überschall-Igel Sonic

INFO

Sonic-Vater Yuji Naka

Yuji Naka hat Sonic Anfang der 90er Jahre erfunden, weil ihm die „Super Mario Bros." Spiele zu langsam waren. Mit seinen Entwicklerkollegen schuf er rund ein Dutzend „Sonic"-Spiele für Sega Konsolen und PC, außerdem die Saturn-Hits **„Nights"** und **„Burning Rangers"**. Sein Lieblingsregisseur ist Robert Zemeckis („Zurück in die Zukunft", „Forrest Gump"). Das Ex-Lara-Model Nell McAndrew findet Naka san noch hübscher als das virtuelle Original. Leidenschaftlich gerne fährt er mit seinem Porsche und Ferrari.

Yuji Naka (33) arbeitet seit 15 Jahren in der Videospiel-Branche

Gorky 17

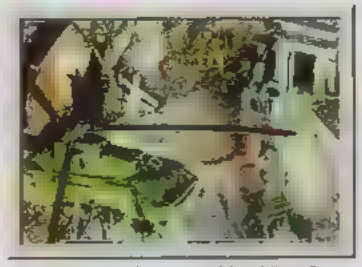
Hart wie Stalin: Monster sind nicht linientreu!

Wenn das Lenin wusste! Seine Nachfolger im Kreml zuchten abartige Mutationen zum Kampf gegen den kapitalistischen Klassenfeind. Leider erweisen sich die Monster als wenig linientreu, verspachteln zuerst die Wissenschaftler und danach den Rest der roten Wachmannschaft. Jetzt muss die NATO ran! Drei hoch gerüstete kalte Krieger aus dem Westen dringen in die verwüstete Forschungsstation ein.

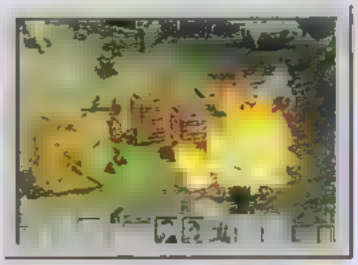
Unter Deiner Führung geht es rundenweise in den strategischen Kampf. **Diverse Waffen und andere Sprengmittel zerstören dabei den höllischen Schwierigkeitsgrad nur unwesentlich.** Besonders gemein: Viele Kämpfe gliedern sich gleich in mehrere Abschnitte. So bleibt Dir keine Chance, zwischendurch die spärlich verteilten Heilmittel einzusammeln. Du hast zwar die Möglichkeit, jeden verlorenen Kampf automatisch zu wiederholen, das ändert aber leider nichts am fehlenden Material. Ebenfalls unschön: Alle anfänglichen Charakterwerte werden vom Programm vergeben – eigene Figuren kann man nicht erschaffen. Schon animierte Gegner, stimmungsvolle Endzeitoptik und eine saftige Story gleichen diese Kritikpunkte leider nur zum Teil aus. Fruststarke Profi-Strategen ziehen trotzdem in den Klassenkampf. „Gorky 17" ist ein knallhartes Rollenspiel.

Militärisch grau: Auf diesem Bildschirm werden die Krieger verwaltet

Ein Held wird befördert: Fünf Fähigkeiten verbessern sich im Lauf der Zeit



Verfallene Pracht: Die Helden kämpfen sich durch eine zerstörte Station



Für jeden gelungenen Angriff gibt es wertvolle Erfahrungspunkte

Gorky 17
Rollenspiel für PCs
ca. 80 DM | TopWare | 1 Spieler
Min. Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 150 MB HD *Empf.* Pentium 266, 64 MB RAM, Win 95, 540 MB HD, 3D-Karte
Grafik | Sound | Dauerspaß
+ Ungewöhnliche Story, schön animierte Gegner, hoher taktischer Anspruch
– Schlechtes Menüsystem, keine Charakterentwicklung, hörbar schwer
Originelles, aber derbe schweres Rollenspiel, das durch Designmacken an Boden verliert

Text: Volker Weitz

Coole Krabbler im Anmarsch!

Die clevere Ameise Flik und eine Truppe chaotischer Zirkuskäfer ziehen los, um ihre Freunde vor der gefräßigen Grashüpfergang zu retten. Leider entpuppen sich alle Beteiligten im entscheidenden Moment als völlig kampfuntauglich. Jetzt müssen die Helden im Miniformat so richtig in die Trickkiste greifen.

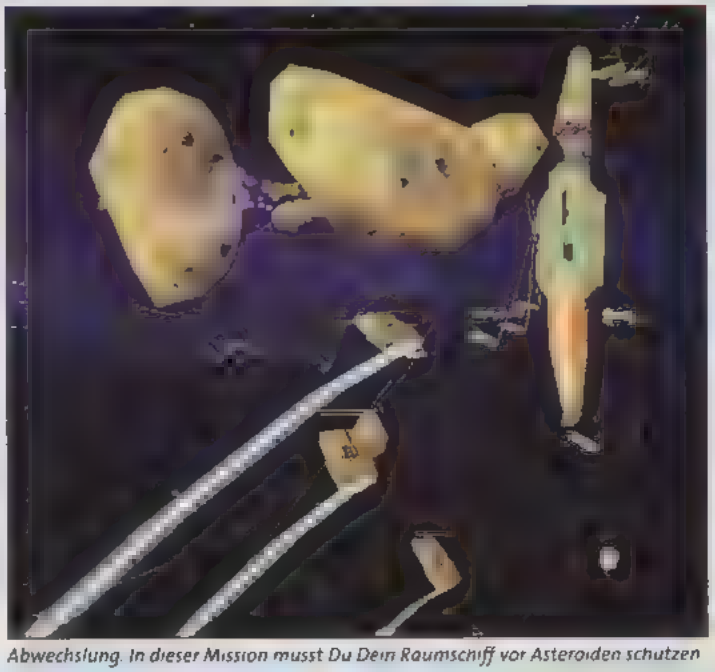
Odyssee im Weltraum: Auf der Suche nach Deiner Heimatwelt genießt Du eines der entzückendsten 3D-Strategicals dieses Jahres.

HOMEWORLD

So kann's gehen: Kaum hat Deine Zivilisation die Hyperspace Technologie entdeckt, gibt es Ärger. Dein Planet wird von bösartigen Fremdlingen zerbrösel t, und D r und Deinem Mutterschiff bleibt nichts weiter übrig, a s durch die Galaxie zu rren, um irgendwann die legendäre „Homeworld" zu finden.

Du bewe st Dein taktisches Kon nen in zwe Kampagnen die sich e d glich durch das Schiffsdesign der Taidan und Kushan unterscheiden – so heißen die Völker, die Du spielen kannst. Das Mutterschiff dient hierbei a s Zentrale und Baustelle. Je nach Forschungsstand stehen jede Menge unterschiedlicher Jäger, Korvetten, Fregatten oder dicke Zerstörer auf dem Wunschzette . Als Rohstoff dienen herumsausende Asteroiden und Nebelfelder, die von speziellen Sammlern zersaugt werden.

Die zweimal 15 Missionen sind wunderschön designt, stellenweise sehr abwechslungsreich, und die 3D-Grafik raubt einem den Atem. **Das wirklich Besondere an „Homeworld" ist aber die erste erkennbare Nutzung des gesamten dreidimensionalen Raumes.** Und die Steuerung der Kamera und der Schiffe geht dabei erstaunlich leicht von der Hand. **Bei Massenschlachten über ein großes Gebiet wird zwar ab und an die Übersicht knapp, dem Spielspaß tut das aber keinerlei Abbruch.** Denn dafür macht das Ausprobieren der zahlosen Taktiken mit den verschiedenen Raumschiffen viel zu viel Spaß. Mission: Loszischen und einkaufen!



Abwechslung. In dieser Mission musst Du Dein Raumschiff vor Asteroiden schutzen

Eine Handvoll Salvage-Korvetten klaut einen gegnerischen Zerstörer

Eine ganze Flotte Großkampfschiffe zerbröselt jeden Angreifer

INFO

Das Raumschiff-Lexikon

Die kaum zu zählenden Schiffstypen in „Homeworld" sind in Gruppen unterteilt, die Größe und Einsatzzweck bezeichnen. Mit dabei natürlich auch spezielle Typen wie der uns schon bare Tarnkappen-Jäger oder der famose Gravitations-Generator.

Der Vorteil der fünf verschiedenen Jäger ist ihre famose Wendigkeit.

Korvetten sind nicht schnell oder groß, schützen aber effektiv vor Jäger-Überfällen.

Die mittle großen [illegible] schlagen wirksam gegen größere Raumer zu.

Die größten Krieger sind die Zerstörer, teuer aber lange bevor schlagfertig.

Der Träger ist fast ein Mutterschiff. Sie dienen als Baustelle und Reparatur-Plattform.

Die lang gezogenen Spuren der Jäger sorgen für Eleganz im Vakuum

PC | E/D

Homeworld

Echtzeit-Strategie-Fortgeschrittene o. Profis

ca. 90 DM | Relic/Sierra | 1-8 Spieler

Min: Pentium 200, 16 MB RAM, Win 95, 250 MB HD. Empf: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 350 MB HD, 3D-Voodoo.

Grafik | Sound | Dauerspaß

Super eingestylte Grafik, tolle Dichte Atmosphäre, intuitive Steuerung

Stellenweise unübersichtlich, beide Kampagnen sind identisch

Grandioser 3D-Krawall im All – noch nie war er anmutiger, anziehender und anspruchsvoller

1

Golf ist etwas für alte, reiche Männer? Weit gefehlt, denn mit Mario wirst auch Du ganz schnell zum Fan dieses noblen Sports!

Mario Golf

Obwohl oder gerade weil Golf eigentlich nicht sehr häufig von Kids gespielt wird, will Nintendo seine Fans mit diesem Spiel für den exklusiven Rasensport begeistern.

Die Regeln sind schnell erklärt: Ein kleiner Ball muß mit einer bestimmten Anzahl von Schlägen in ein bis zu 500 Meter entferntes Loch befördert werden. Gelingt es Dir, den Ball darin zu versenken, ohne mehr Schläge zu machen als vorgeschrieben, heißt das „Par", was soviel heißt wie plus-minus null (siehe Info-Kasten). Brauchst Du einen Schlag weniger, hast Du einen „Birdie". Ist ein Schlag mehr vonnöten, hast Du einen „Bogey". Für all das gibt es entsprechend Punkte.

„Mario Golf" enthält alles, was ein gutes Golf-Spiel auszeichnet: sechs Kurse mit jeweils 18 Löchern, sämtliche Schläger und verschiedene Bodenbeläge – aber es bleibt dennoch einfach. Schnell bekommst Du ein Gefühl für Schläger und Ball und kannst abschätzen, mit welchem Eisen Du als nächstes loslegst. Zudem sorgen viele Spiel-Modi und zahlreiche versteckte Charaktere für schier unendlichen Dauerspaß.

Nicht zuletzt durch diese Vielfalt und unkomplizierte Spielbarkeit gewinnt „Mario Golf" viele Punkte. Golf-begeisterte Spieler, die sich durch die Niedlich-Grafik abschrecken lassen, laufen Gefahr, ein sehr gutes Programm zu versäumen. Denn ihnen und allen, die sich bislang nicht sonderlich für Putter, Pars und Birdies interessiert haben, wird hier ein exzellentes Geschicklichkeitsspiel geboten.

INFO

Vom Tee bis zum Grün

Birdie: 1 Schlag unterm vorgesehenen Par
Bogey: 1 Schlag überm vorgesehenen Par
Bunker: Sandgefüllte Vertiefung im Boden
Caddy: Träger der Golftasche des Spielers
Driver: Stärkster Schläger für große Weite
Fairway: Gemähte Spielbahn zwischen Tee und Grün (= Green, s.u.)
„Fore!": Warnruf vor dem fliegenden Ball
Green: Die kurz gemähte Fläche ums Loch
Handicap: Bemessung der Spielerstärke im Verhältnis zum Platz-Standard (= Par)
Hole: Loch, in das der Ball muß (10,8 cm ø)
Links: Ein Golfplatz im Dünengelände
Par: Zahl der Schläge, die ein Spieler auf einem Platz im Durchschnitt brauchen sollte
Putt: Mit dem Putter (sprich: Patter) auf dem Grün am Loch gespielter Schlag
Stableford: Eine Wettspielart gegen Par
Tee: Fläche, von der aus die ersten Schläge an jedem Loch gespielt werden

Der perfekte Schlag erfordert gutes Timing und gelingt Einsteigern nur selten

Auf den einfach gestrickten Minigolf-Kursen kannst Du das Einlochen üben

Mit dem Einser-Holz bzw. Driver schlägt Yoshi über weite Distanzen

Alles auf einen Blick: Die wichtigsten Daten werden am Bildschirmrand angezeigt

Wenn der Ball im Sandbunker landet, kriegt man ihn nur schwer wieder raus

N64 E

Mario Golf

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Camelot/Nintendo | 1-4 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Sechs abwechslungsreiche Kurse, zig Charaktere und Spiel-Mod

Golf schreckt Jugendliche ab. Niedliche Grafik verscheucht Erwachsene

„Hole in One!" Auch auf dem Golfplatz beweist Klempner Mario, dass er der Größte ist

Mit guten Motoren, aber ohne Original-Fahrer „Racing Sim 2"

Racing Simulation 2

Trotz ordentlicher Optik kommt das Spiel nicht an „F1 World Grand Prix 2" von Nintendo heran (N64)

Im Retro-Modus der Dreamcast-Version fährst Du mit alten Rennautos (DC)

Ausgebremst: Wegen der steilen Lernkurve ist „RS 2" ein Spiel für Profis (DC)

Nach dem Playstation-Debüt steuert Ubi Softs F1-Racer nun die anderen Konsolen an. Vor allem die Dreamcast-Version wurde nach dem vorschnellen Boxen-Start noch einmal grundlich überarbeitet und an den ‚europäischen Geschmack angepasst. Nur ein ge Punkte, wie z.B. überholt wurden dröhnenden Motoren-Soundeffekte, ein neu e n besser Soundtrack weitere Kameraperspektiven und e ne deut ichere „Hin- und Tapetenkul sse" hat man den höllisch hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad nahezu unverändert ge assen. Im Simulat ons-Modus ist es sehr schwer auch nur eine Runde ohne Dreher und fata e Unfälle zu überstehen. Mit der Boxenstellgenauigkeit ist es ebenfalls nicht weit her. Anstatt nach einem Unfall an Dir vorbeizufahren, rammen sie der nachfolgenden Fahrer. **Dafür kann jedoch die tadellose, wenngleich Grafik überzeugen.**

Wer mit dem Setup der Boliden nicht zufrieden ist, darf bei einem Ausflug in die Boxengasse so ziemlich alles einstellen und nach seinen Wünschen tunen. Trotzdem: Auf dem Nintendo 64 ist „F1 World Grand Prix 2" besser. Dreamcast-Freunde müssen noch eine Weile darauf warten und sollten daher hier zugreifen.

N64 DC D

Racing Simulation 2

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Ubi Soft | 1-2 Spieler

- unterstützt N64- und DC-Speicherkarten

Preisschnelle Grafik, realistische Motorensound, Retro-Modus, Dreamcast

Sehr schwer, keine Original-Lizenz, kein Expansion Pak-Support, N64

Ordentliche Formel-1-Simulation ohne Original-Lizenz. Für Profis eine Herausforderung

2

Text: Ralph Karels

AB 13. 10. 99

FUSSBALL LIVE

ANPFIFF FÜR FUSSBALL LIVE: 230 AUTHENTISCHE MANNSCHAFTEN MIT ÜBER 5000 ORIGINALSPIELERN, MEHR ALS 20 MEISTERSCHAFTEN UND LIGEN SOWIE 13 INTERNATIONALE STADIEN

LEBENSECHTE KICKER, REALISTISCHE LICHTEFFEKTE UND BUTTERWEICHE ANIMATIONEN." (PLAYSTATION POWER 10/99)

DER GENRE-THRON: FIFA UND CO. MÜSSEN SICH WARM ANZIEHEN. (MEGA FUN 9/99)

DIE ANIMATION BLEIBT SELBST IM GRÖSSTEN STRAFRAUM TOHUWABOHU ENORM FLÜSSIG." (OPM 8/99)

EIN ABSOLUTER KRACHER VON SCEE." (PLAYSTATION ZONE 9/99)

LIVE-KOMMENTAR VON REINHOLD BECKMANN
OFFIZIELLE FIFPRO-LIZENZ

PLAYSTATION-POWERLINE: 01907/570 570 (1,21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE

IT'S NOT A GAME

Windows System und Logo ... Lizenz. Kompatibel mit Sony PlayStation. PlayStation und "PlayStation" sind registrierte Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. ist a trademark of Sony Computer Entertainment. © 1999 Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.

Auf den wilden Straßen von San Francisco: Als Mafia-Fahrer sorgst Du im Amerika der 70er Jahre für Verkehrs-Chaos.

DRIVER

TiPPS

Drivers Notizblock

- Keine Angst vor Polizeisperren! Meist kannst Du an den Seiten vorbei. Und ist das nicht möglich, lassen die Cops immer eine Lücke in der Mitte frei.
- Ist die Zeit knapp und die Polizei hinter Dir her, fährst Du am besten jede Kurve mit Vollgas. Ziehe rechtzeitig die Handbremse und slide um die Ecke.

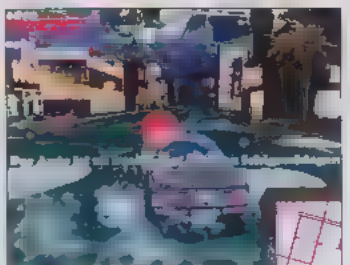
Oft ahnt es sich auch, Kurven über den Fußgängerweg zu schneiden und andere Verkehrsteilnehmer anzurempeln. Diese stellen sich quer – die Cops hinter Dir mögen das gar nicht.

- Bei Verfolgungsjagden lohnt sich die Fahrt im Gegenverkehr. Die Polizei hinter Dir rast dann gern in unbeteiligte Autos.

Die Polizei ist leider genauso schnell wie Du

San Francisco ist nur eine der vier „Driver" Städte. Sie bietet exzellente Sprünge

Fast aussichtslose Situation: Regennasse Straße und Polizei direkt voraus



Hier musste ein Polizeiwagen gestohlen werden – leider ging er schnell zu Bruch

Nur in der Wiederholung lustig: übermotivierte Cops hinter Dir

Die Karte unten rechts zeigt Polizeiautos an – leider immer viel zu viele!

Nein! Böse ist Superfahrer Tanner ganz sicher nicht. Schließlich ist er ein Cop, arbeitet aber leider als Undercover-Agent. Das bedeutet, dass er offiziell als Krimineller gilt – und Du auch, denn schließlich fährst Du in seiner Haut Kurierfahrten für die örtliche Mafia. Und dieser Job wird in vier amerikanischen Städten der 70er Jahre erledigt: Miami, San Francisco, Los Angeles und New York.

Im Vergleich zur Playstation-Variante von „Driver" (Test in SCREENFUN 7/99) hat sich spielerisch auf dem PC nichts verändert. **Immer noch rast Du durch gut 40 Missionen, in denen es zur Abwechslung nicht um Bestzeiten geht, sondern um gnadenloses Durchhalten.** Entweder muss ein Zeitlimit eingehalten oder die Polizei abgeschüttelt werden. Und selbstredend kracht es gehörig, denn statt Dich anzuhalten, versuchen die Cops, Deinen Wagen zu demolieren.

Trotz der manchmal eintönigen Missionen kann die Raserei, nicht zuletzt dank der tollen Spielmodi, äußerst lange motivieren. Grafisch flitzt es sich ruckfrei und zeitgemäß – allein die Rendersequenzen können qualitativ nicht mithalten. Ein Fest für jeden PC-Raser mit Benzin im Blut!

PC CD

Driver

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM	Reflections/GT	1 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, 3Dfx-Karte

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 1

- Flotte Spielidee, sehr schöne Fahrmodelle, klasse Handling
- Schwache Zwischensequenzen, abwechslungsarme Missionen

Rowdies, Cops und Reifenqualm: Auch die PC-Version lässt keine Schraube auf der anderen!

1

Text: Knut Goliert

CHECK

Unübersichtlich: die Third-Person-Kamera

PC PS D

Centipede

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nicht ganz ein Jahr nach der mittelmäßigen PC-Variante darf Held Wally Gudmunzsun jetzt auf der Playstation das Wee-Land vor der insektoiden Machtübernahme schützen. Wie im gleichnamigen Automatenklassiker ballerst Du munter auf angreifende Tausendfüßler oder Spinnen, wobei jetzt über eine 3D-Wiese geflitzt wird. Nebenbei sammelst Du bedrohte Männlein und die eine oder andere Extrawaffe auf.

Die korrekte Steuerung und das an sich nett durchdachte Spiel machen anfangs noch Spaß, doch die Ernüchterung folgt leider bald. Das Spiel langweilt wie schon auf dem PC – nach wenigen Levels. Abwechslung? Auch in der Playstation-Fassung Fehlanzeige.

ca. 100 DM | Hasbro | 1-2 Spieler

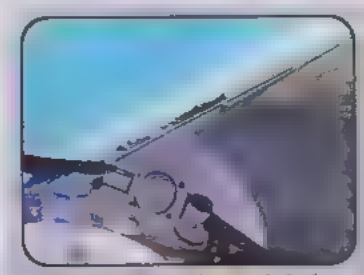
Info: stufenlos
Dual Shock Controller, Memory Card

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Exakte Steuerung, kurzzeitig witzige Spielidee, original Arcade Modus
– Fuzzelige Grafik, sinnlose Kameraperspektiven, übler Sound

Klassische Insektenjagd in leicht gespültem 3D-Gewand – spielerisch nichts Sensationelles

3



Flott, aber unspektakulär: die 3D-Grafik

PC D

GP 500

Rennsimulation für Fortgeschrittene und Profis

So richtig gekracht hat es bei den Motorrädern noch immer nicht. Weder EAs „Superbike" noch Ascarons „Grand Prix 500 ccm" sind bis in die Spitze gefahren. Mit „GP 500" von Microprose sollte alles besser werden. Wurde es aber nicht. Die Strecken sind optisch fade, das Handling nur befriedigend und Einsteiger holen sich ein blaues Auge – schon in der ersten Kurve. Schlimm: Es passiert auch noch in der zwanzigsten Biege, trotz einfachsten Schwierigkeitsgrads. Hosenbodenprellung statt Geschwindigkeitsrausch! Spaß an der offiziell lizenzierten Rennerei werden nur echte Simulationsfans haben, wobei diese immer noch über das rudimentäre Maschinen-Setup nörgeln dürfen.

ca. 80 DM | Microprose | 1-16 Spieler

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. Empf.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 98, 80 MB HD, Voodoo3

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Sehr gute Fahrphysik, knackig-intelligente Gegner, schnelle 3D-Grafik
– Sehr schwer gewöhnungsbedürftiges Handling, schwache Strecken-Grafik

Sehr gewöhnungsbedürftiger, unnötig schwerer Zweiradflitzer, der nur Fans in Fahrt bringt

3

Zoom- und drehbar: das Schlachtfeld

PC D

Panzer General IV

Strategiespiel für Profis

Die Serie gehört zu den erfolgreichsten Strategiespiel-Reihen der Welt und steht seit knapp fünf Jahren ganz oben auf der Sympathie-Liste von hartgesottenen Strategen. Am Spielprinzip hat sich dabei seit Jahren nichts geändert. Du verschiebst rundenweise Militäreinheiten der 40er Jahre über ein virtuelles Kampfgebiet und eroberst in Kampagnen oder Einzelszenarien Gegner-Städte.

Neu im vierten Teil ist, dass das Spiel komplett auf Anführern basiert, die Du befördern kannst. Die unterstellte Einheit kämpft dementsprechend besser und kann auch mehr Aktionen pro Zug ausführen. Und dank eines neuen 3D-Gewands ist „Panzer General IV" auch in optischer Hinsicht auf der Höhe der Zeit.

ca. 80 DM | SSI/TLC | 1-4 Spieler

Min: Pentium 166, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, 8 MB D3D-Karte. Empf.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, 8 MB D3D-Karte

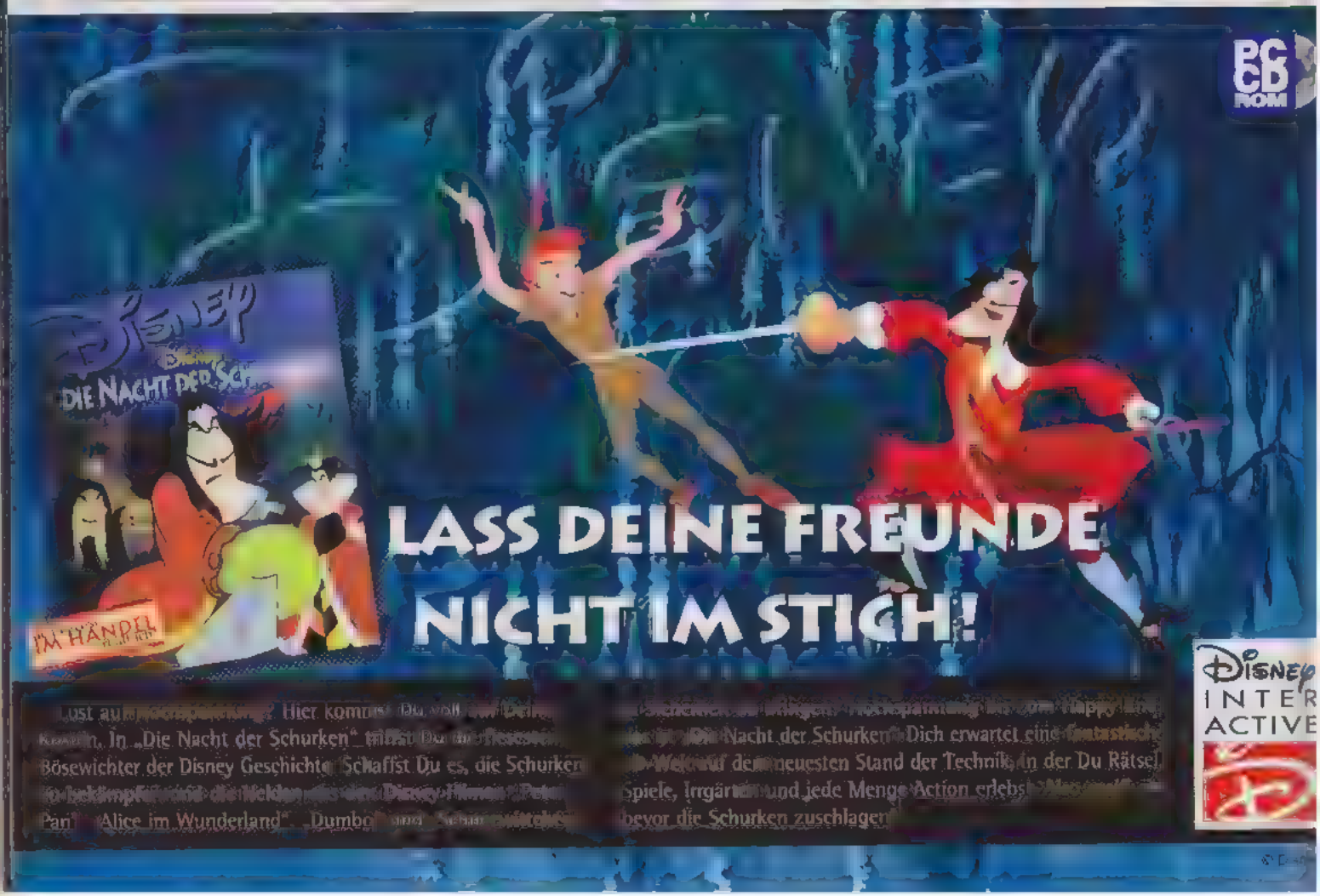
Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Klassisches Spielsystem mit vielen neuen Ideen, extrem langmotivierend
– Nur für Strategie-Freaks interessant, etwas sehr schwer

Höllisch gutes Strategiespiel mit guter 3D-Grafik und sinnvollen Neuheiten – leider sehr schwer

2

Text: Joachim Enderlin, Knut Gollert, Michael Stapf



Der leere Supermarkt erinnert an DDR-Zeiten

PS N64 D

Re-Volt

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

In der vorigen SCREENFUN-Ausgabe ergatterte die technisch und spielerisch einwandfreie PC-Version des Fun-Racers Hochstnoten. Die verspätet eingetroffene Konsolen-Variante lässt einen dagegen auf den ersten Blick erschrecken. Grund dafür ist zum einen die [illegible] die weit unter den Möglichkeiten der beiden Systeme liegt: nur wenige Texturen, keine optischen Spielereien, kaum Gegenstände am Streckenrand und eine bereits nach wenigen Metern beginnende Nebelwand. Zudem verlangt die schwammige Steuerung, egal ob analog oder digital, dem Spieler vor allem auf dem N64 viel Geduld ab. Schade, denn gerade der Zweispieler-Modus mit geteiltem Bildschirm hat gewisse spielerische Reize

ca. 100 DM Acclaim Studios 1-2 Spieler

[illegible]

Au Backe! Eine total verkorkste Konsolen-Umsetzung eines atemberaubenden Fun-Racers

4

Tolle Landschaftsgrafiken mit Fernblick!

PC N64 E/D

Sega Rally 2

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Da freut sich der PC-Besitzer: Neben der Dreamcast-Umsetzung (s. SCREENFUN 10/99) hat Sega seine Automaten-Version des flotten Rallye-Spiels auch für die Windows-Plattform konvertiert. Optisch wurde das Rennspektakel ganz ordentlich in Szene gesetzt. Keine Nebelbank trübt die ungestörte Weitsicht, dafür wirken die Hintergrundgrafiken arg pixelig.

Auf insgesamt 17 Strecken kannst Du mit einem von 19 Original-Autos der WRC Dein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Allerdings erschweren Dir unterschiedliche Witterungsverhältnisse wie Regen oder Schnee das Leben. Überaus realistisch gehen die Rennen zwar nicht vonstatten, sorgen aber besonders im Arcade-Modus für kurzweiligen Spielspaß!

ca. 90 DM Sega 1-4 Spieler

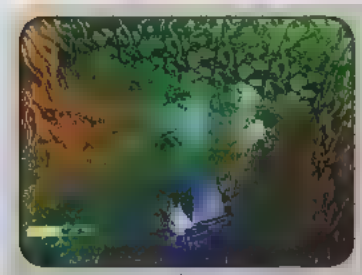
Min: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. Empf: Pentium II 300, 64 MB RAM, 650 MB HD, 3D-Karte, Soundkarte

Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 2

- Viele Original-Rallye-Autos, schnelle Grafik, verschiedene Witterungsbedingungen
- Kein Schadensmodell, unrealistisches Kollisionsverhalten, laue Motorengeräusche

Die unkomplizierte Alternative zur Genre-Referenz „Colin McRae Rally" mit super Arcade-Feeling

2



Um die Gegner zu sehen, musst Du nah ran

PC PS N64 DC

Star Wars: [illegible]

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Nachdem die Umsetzung des „Star Wars: Racer" für Playstation leider in den Weiten einer unbekannten Galaxis verschwunden ist, erreicht wenigstens „Die dunkle Bedrohung" die heimischen Sony-Konsolen. Mit vier unterschiedlichen Charakteren aus dem Saga-Erstling spielst Du hüpfend und schwertschwingend die Handlung des Filmes nach. Während der typische Sternenkriegs-Sound noch ganz ordentlich aus den Boxen schallt, zieht die klobige Grafik dummerweise kein Auge in ihren Bann. Und richtig unbeschwerter Spielspaß kommt ob der Schwächen im Spieldesign auch nicht auf. Schon das eingeschränkte Sichtfeld treibt den Spieler oft genug an den Rand des Wahnsinns

ca. 100 DM LucasArts 1 Spieler

Joypad, Dual Shock Controller, Memory Card

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 1

- „Star Wars"-Bonus: Extra-Musikvideo, Nacherzählung der kompletten Filmstory
- Stark eingeschränktes Blickfeld, zeitgemäße Grafik, [illegible] Spielsteuerung

Sammler können zuschlagen, der Rest der Welt hat nicht unbedingt auf dieses Spiel gewartet

3

Dreamcast • Playstation • Nintendo 64 • Gameverleih Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

An- & Verkauf

Tel 030 962 77777
im Internet www.videogame.de
fax 030 425 48 62

Coole Preise Importspiele Hier!

Dreamcast Import

Climax Landers (JP)	139
Giga Wings (JP)	129
Gundam (JP)	129
New Japan Pro Wrestling (JP)	129
NFL 2000 (US)	129
Pop n Music 2 (JP)	129
Shen Mue (JP)	**129**
Streetfighter Zero 3 (JP)	99
Zombie Revenge (JP)	**129**

Dreamcast Deutsch

Air Force Delta	89
Blue Stinger	99
Cool Boarders	89
Expandable X	99
Hydro Thunder	89
Incoming	99
Ready 2 Rumble	99
SEGA Rally 2	99
Soul Calibur	99

Playstation

Bundesliga Stars 2000	79
Die Schlümpfe	**89**
Dino Crisis (US)	119
Driver	89
FIFA 2000	**89**
Final Fantasy VIII (US)	139
Grand Theft Auto 2	**89**
Kingsley	89
Legacy of Kain 2	89

Playstation

Legend of Kartia	89
Metal Gear Solid Integral	49
NHL 2000	**79**
Prince Naseem Boxing	**89**
Rainbow Six	89
RC Stunt Copter	79
Star Wars - Adventure	89
South Park	89
Tony Hawk Skateboarder	89

Sonstiges

Action Figuren	Metal Gear Solid ab 25
Action Figuren	Tekken ab 34
Action Figuren	BIO H3 ab 34
Anime-Video's	ab 29
Soundtrack's	ab 59

Jeder Kunde erhält unser Kundenmagazin gratis zu jeder Lieferung!!!

BERLIN CARRÉ am Alex Karl-Liebknecht Str. 13

WEISSENSEE [illegible]

PRENZLAUERBERG Danziger Straße 124

[illegible] 20 DM

[illegible]

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.

VISA

play the games vol. 2

Mega-Compilations sind leider so rar wie vierblättrige Kleeblätter. Glücklicherweise haben sich für die „play the games vol. 2" wieder die drei namhaften Hersteller Electronic Arts, Eidos und Infogrames das Ja-Wort gegeben: Insgesamt 15 Spiele wurden in eine übergroße Packung gestopft.

Jeder Hersteller spendierte fünf Spiele, wobei das Angebot von Electronic Arts am meisten überzeugt. Vor allem Strategiefans kommen hier auf ihre Kosten, denn mit dem Klassiker „Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot", dem sehr schönen „Dark Omen" und mit Sid Meiers extrem schwierigem „Gettysburg!" sind gleich drei EA-Strategicals dabei. Eidos' etwas langatmiges „Gangsters" rundet das Strategie-Angebot ab.

Action-Fans kommen mit „Future Cop L.A.P.D." voll auf ihre Baller-Kosten. Auswendig lernen und blitzschnelle Reaktionen sind hingegen in „Heart of Darkness" notwendig. Wenn es etwas mehr Rätselei sein darf, bist Du mit „Tomb Raider II" und „Deathtrap Dungeon" auf der sicheren Seite. Und selbst Wirtschafts-Fans bekommen recht viel für ihr Geld, denn „Airline Tycoon" und „Herrscher der Meere" sind zwar keine Genre-Perlen, aber immerhin gut spielbare Wirtschafts-Simulationen.

Sportfans dürfen mit „Superbike", „V-Rally" und „World League Soccer '98" spielen, und Flugsimulanten fliegen mit „Flight Unlimited 2" – allesamt ordentliche Spiele, wenn auch keine Highlights.

Eine Frechheit hingegen ist Infogrames' „Teletransportierschlumpf". Das veraltete Spielchen hat in der „play the games" eigentlich nichts zu suchen. **Trotz dieser Kritikpunkte gilt: Diese Packung ist das optimale Spieler-Einstiegspaket!**

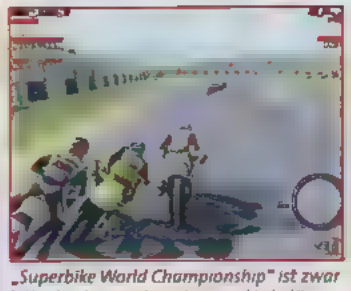
Das ist drin

C&C 2: Alarmstufe Rot	Strategiespiel	1
Dark Omen	Strategiespiel	2
Gettysburg!	Strategiespiel	1
Superbike World Championship	Rennspiel	2
Future Cop L.A.P.D.	Actionspiel	2
Heart of Darkness	Action-Adventure	2
V-Rally	Rennspiel	1
Herrscher der Meere	Wirtschafts-simulation	1
Airline Tycoon	Wirtschafts-simulation	1
Teletransportier-schlumpf	Jump&Run	1
Gangsters	Strategiespiel	1
Tomb Raider II	Action-Adventure	2
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	1
Flight Unlimited II	Flugsimulation	1
World League Soccer '98	Sportspiel	1

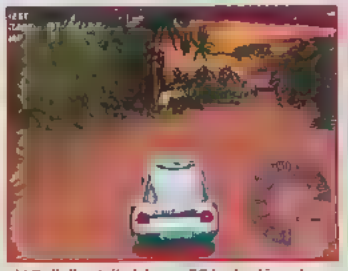
Der Klassiker „C&C 2: Alarmstufe Rot" ist wie ein spielerischer Leckerbissen

Warme Lederjacke und heiße Strapse: Lara lockt ihre italienischen Jäger in „Tomb Raider II" bis in die eisigen Höhen des Himalaya

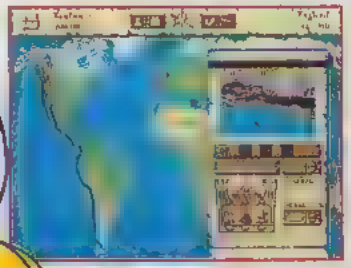
Für Strategen ein Leckerbissen: „Dark Omen" ist zwar stellenweise unübersichtlich, dafür aber immer taktisch anspruchsvoll



„Superbike World Championship" ist zwar hübsch, aber spielerisch unspektakulär



„V-Rally" spielt sich am PC leider längst nicht so gut wie das Playstation-Original



Auf Dauer etwas zäh: das Handelsspielchen „Herrscher der Meere"

„World League Soccer '98": eine schöne, aber schwere Kickerei

Ausrutscher? Der „Teletransportierschlumpf" ist nur für Sechsjährige toll

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im Spieler-Land? Schlumpfine oder Lara?

PC

play the games vol. 2

Spielesammlung mit 15 Spielen

ca. 80 DM | EA/Infogrames/Eidos | 1-8 Spieler

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. Empf: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, Voodoo2

Kompakt und kostengünstig: Sehr schöne Grundausstattung für Neueinsteiger

1

Street Fighter ex plus α

Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nach einer Fülle von „Street Fighter 2"-Ablegern wagte Capcom mit der „ex plus α"-Edition erstmals den Sprung in die dritte Dimension. Zahlreiche Comic-Charaktere wurden dafür in räumliche Polygon-Fighter verwandelt. Leider bleibt der Spielspaß ein wenig auf [illegible]. Die Kämpfe laufen insgesamt langsamer und träger ab – die ungebremste Action des Vorgängers ging ein wenig verloren.

Doch verglichen mit „Tekken 3" liegen die Straßenkampfer auch grafisch weit zurück. Die Animationen wirken nicht annähernd so weich und rund wie bei dieser Genre-Referenz. Dennoch werden echte „Street Fighter"-Fans aufgrund des niedrigen Preises sofort zuschlagen, um ihre Sammlung zu vervollständigen.

ca. 70 DM | Capcom | 1-2 Spieler

Grafik | Sound

Die leicht verdauliche Alternative zu „Tekken 3": magenfreundlich und schonend für den Geldbeutel

Baldur's Gate + Add-On

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Rollenspieler von altem Schrot und Korn werden an „Baldur's Gate" ihre ausgedehnte Freude haben. Das Spiel samt Erweiterungs-CD bietet alles, was ein rechter Kämpe erwarten darf: Jede Menge Charakterklassen, unzählige Gegenstände, Zauberspruche und Monsterhorden. Die Spielwelt ist riesig, die Aufträge sind zahlreich und die Rätsel schön knackig. Da stört das etwas undurchsichtige Kampfsystem mit seiner Mischung aus Echtzeit- und Rundenkampf nur unwesentlich und auch die teilweise etwas kopflos agierenden Gegner können die zunftige Ritterstimmung nicht verderben.

Wer wochenlangen Spielspaß sucht, der ist bei diesem mächtigen Programmbrocken garantiert in guten Handen.

ca. 90 DM | Interplay | 1-6 Spieler

Min. Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 450 MB HD. Empf. Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 600 MB HD

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

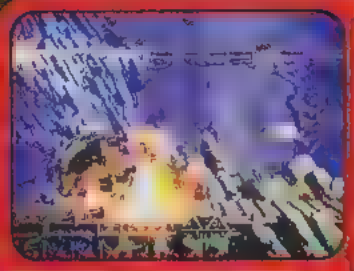
Gelungene Grafik, gutes Kampfsystem, atmosphärische Soundkulisse

Bildausschnitt zu klein, [illegible] Story, teils dumme Gegner-Reaktion

Riesiges Rollenspiel-Universum, das trotz kleiner Design-schwächen überzeugen kann

2

Text: Volker Weitz



Abe's Exoddus

Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

Ex-Sklave Abe hüpft wieder los und besucht in diesem Abenteuer sage und schreibe 700 Bildschirme. Ziel seiner abgedrehten Odyssee ist diesmal die Soulstorm-Brauerei, in der ein ganz besonderes Bier gebraut wird. Bevor Du den Spritnachschub abdrehen kannst, musst Du Abe sicher durch unzählige Gefahren steuern. In beinahe jedem der vielen Bildschirme lauern eine vertrackte Falle oder gemeingefährliche Gegner. Nur mit viel Joypad-Geschick und Gehirnarbeit hast Du deshalb eine Chance.

Trotzdem solltest Du Dir dieses außergewöhnliche Jump&Run nicht entgehen lassen. Was hier an abgedrehtem Humor und verruckten Einfällen geboten wird, das geht auf keine Hutschnur!

ca. 30 DM | GT Interactive | 1 Spieler

Min. Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 16 MB HD. Empf. Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 16 MB HD

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

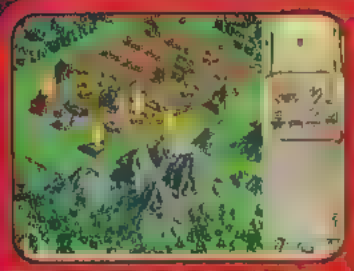
Wunderschöne Landschaftsgrafik und originelle Charaktere, intelligente Rätsel

Keine echten Neuerungen, sondern nur eine Neuauflage des Vorgängers

Abe ist eine der originellsten Spielfiguren der letzten Jahre. Eine unbedingte Empfehlung!

1

Text: Volker Weitz



Anno 1602 Königsedition

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Das siebzehnte Jahrhundert steht vor der Tür. Du landest mit einem winzigen Schiff und einer kleinen Truppe Arbeiter auf einer unbekannten Insel. Deine Aufgabe: eine komplette Stadt zu bauen und für die passende Infrastruktur zu sorgen. Machst Du alles richtig, dann ziehen neue Familien ein und zahlen brav ihre Steuern. Mit dem Geld baust Du eine Armee auf und überfällst Deine Nachbarn. Schwerpunkt im Spiel ist aber nicht der Kampf, denn nur sorgfältige wirtschaftliche Planung führt zum Erfolg.

Die „Anno 1602 Königsedition" bietet nicht nur das Hauptprogramm, sondern auch die erste offizielle Daten-CD mit neuen, größeren Inselkarten sowie weitere knackfrische Einzelmissionen.

ca. 70 DM | Sunflowers | 1-6 Spieler

Min. Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 85 MB HD. Empf. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 85 MB HD

Grafik 1 | Sound | Dauerspaß

Schöne Einzelmissionen, klasse Spiel[illegible], schöne und detaillierte Optik

Keine Statistiken, Musik nur Durchschnitt, relativ wenig Abwechslung

Hauptprogramm, Mission-CD und neue Szenarien: die volle Dröhnung für „Anno"-Süchtige

2

Text: Volker Weitz

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Anno 1602 Königsedition NEU!	Strategiespiel	PC	Sunflowers	ca. 70 DM	2
Anstoss 2 Gold NEU!	Sportspiel	PC	Ascaron	ca. 40 DM	2
Baldur's Gate + Add-On NEU!	Rollenspiel	PC	Interplay	ca. 90 DM	2
Battlezone	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
Bierfuß Rally	Rennspiel	PC	Virgin	ca. 35 DM	3
Civilization II	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	1
Croc	Jump&Run	PS	EA	ca. 50 DM	2
Dark Omen	Strategiespiel	PC	EA	ca. 40 DM	2
Dark Reign NEU!	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
F1 World Grand Prix	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
Formel 1 '98	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Gran Turismo	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Hugo	Jump&Run	PC	Hasbro	ca. 30 DM	3

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Heavy Gear NEU!	Actionspiel	PC	Activision	ca. 50 DM	2
Hexen	Actionspiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
Hexen II	Actionspiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
Interstate '76: Nitro Raiders	Actionspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Lands of Lore 2 NEU!	Rollenspiel	PC	EA	ca. 40 DM	2
LylatWars	Actionspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
Oddworld: Abe's Exoddus NEU!	Jump&Run	PC	GT Interactive	ca. 30 DM	1
Soul Blade	Fightspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
The Curse of Monkey Island	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	2
Tomb Raider II Directors Cut	Action-Adventure	PC	Eidos	ca. 50 DM	2
V-Rally	Rennspiel	PS	Infogrames	ca. 50 DM	2
Wave Race 64	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
Worms 2	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
X-COM: Apocalypse	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	2

INHALT TRIX

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Schlurfst Du langsam vor der Meute, wirkst Du wie 'ne leichte Beute – greife fix zu Deinen Trix, dann wird's hell und Dich frisst nix!

Alle Spiele alphabetisch

Seite 66

PC
C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun (1. Teil)
Diesmal wird die GDI-Kampagne ausführlich durchexerziert (ab S. 66)

PC & Playstation
Soul Reaver
Die schwierigsten Stellen und alle Endgegner haben ihren Meister gefunden (ab S. 74)

PC & Playstation
Final Fantasy VIII (1. Teil)
Am Anfang der mehrteiligen Komplettlösung steht die magische Grundlagenforschung für SEED-Kadetten (ab S. 78)

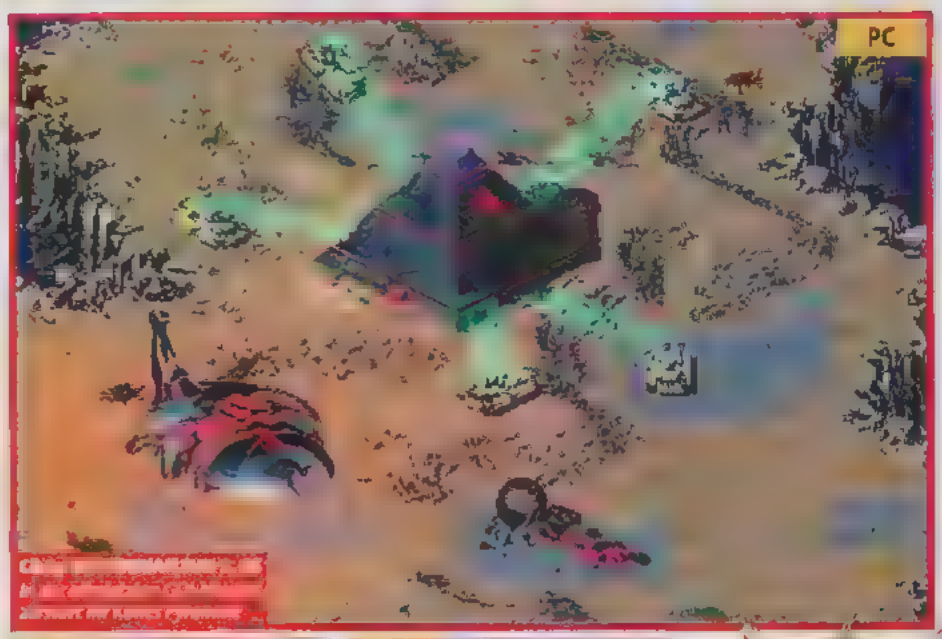
PC, Playstation, N64 & Dreamcast
Shadow Man (2. Teil)
Es geht weiter mit der Jagd auf Massenmörder und anderes Gesocks (ab S. 82)

Seite 72 — **PC**
Delta Force
F-22 Lightning 3
Hidden & Dangerous
Midtown Madness
Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung

Seite 80 — **PLAYSTATION**
Asterix
Croc 2
KKND Krossfire
Tony Hawk's Skateboarding
V-Rally 2
Virus – It is aware

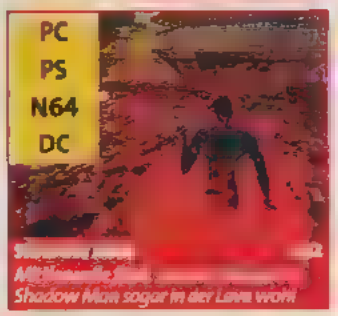
Seite 88
Star Wars – Episode I: Racer
Vigilante 8

Seite 89
Battleship
Black Bass Lure Fishing
Men In Black
Mulan



Comic: Rolf Boyke

FF VII lässt Euch von so viel Schönheit nicht too schen. Edea vernext euch be erster Begegnung



TRIX PER FAX

(0190) 669 889 XX

HOT!
HOT!
HOT!
HOT!
HOT!
HOT!
HOT!

Teil 1: Die GDI-Kampagne

COMMAND & CONQUER
TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN

Das GDI-Logo zeigt es: Stürze Dich auf Deine Gegner wie ein Raubvogel!

Kane ist wieder da, grausamer und brutaler als je zuvor! Mit diesen Tipps kannst Du den total verrückten Welteroberer aufhalten.

Allgemeine Tipps

● Erobere eine Raffinerie möglichst genau dann, wenn der Sammler sein Tiberium abgibt. Dadurch übernimmst Du nicht nur das Gebäude, sondern auch den teuren Sammler. Generell solltest Du immer zwei oder drei Sammler pro Raffinerie besitzen.

● Achte besonders auf Deine Tiberium-Sammler, denn nach wie vor sind sie von feindlichen Angriffen wenig beeindruckt. Gefährliche Situationen werden jetzt per Funk gemeldet.

● Da Deine Titane eine größere Reichweite als die Lasertürme der NOD haben, kannst Du letztere oft vollkommen gefahrlos ausschalten. Aber auch mit einer Handvoll Grenadieren in Begleitung von Sanitätern fällt ein Laserturm schnell.

● Bei einem Angriff auf eine NOD-Basis solltest Du zuerst nach den Kraftwerken Ausschau halten. Sind diese zerstört, fallen die Laserzäune und selbst der gefährliche Obelisk ist nur noch Kanonenfutter.

● Alle Tiberium-Adern, auf die Du unterwegs triffst, solltest Du zerstören ([STRG]-Taste benutzen), denn die NOD stellen daraus chemische Sprengköpfe für ihre Raketen her. Doch Vorsicht, die gesprenkelten Felder rund um die Tiberium-Adern lassen sich nur von Infanteristen und Grenadieren gefahrlos überqueren.

● Ein Sanitäter sollte Deine Infanteristen immer begleiten. So halten Deine Kämpfer wesentlich länger durch. Nähern sich allerdings ein paar NOD-Teufelszungen, heißt es nur noch Reißaus nehmen. Versuche diese sehr gefährlichen Gegner statt dessen in die Nähe Deiner motorisierten Einheiten zu locken.

● Teufelszungen können sich unterirdisch bis zu Deiner Basis vorgraben. Deshalb solltest Du diese auf keinen Fall unbewacht lassen!

● Kontrolliere alle Berghänge und Schluchten. Hin und wieder lassen sie sich absprengen und ermöglichen Dir so eine nützliche Abkürzungen oder den Zugang zu versteckten Schlachtwagen.

● „Operation Tiberian Sun" bietet drei Schwierigkeitsgrade. Wir empfehlen den normalen Schwierigkeitsgrad. Nur erfahrene Strategen trauen sich gleich an die schwierigste Stufe, in welcher der Computer seine Einheiten schneller und billiger bauen kann.

GDI-Mission 1: Einsatz der Phönix-Basis

● Nachdem Du die Spielkontrolle übernommen hast, errichtest Du eine Tiberium-Raffinerie und eine Kaserne. In letzterer baust Du noch mehrere Infanterie-Bots, mit deren Hilfe Du alle NOD aufspürst und zerstörst.

● Vorsicht beim Betreten der Brücke nach Südosten. Sie wird sofort von einem Meteoritenschauer zerstört.

Achtung, diese Brücke stürzt unter einem Meteoritenschauer ein

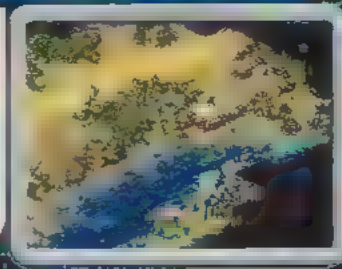
Deine Einheiten nehmen am Ende die NOD-Basis auseinander

GDI-Mission 2: Sicherung der Region

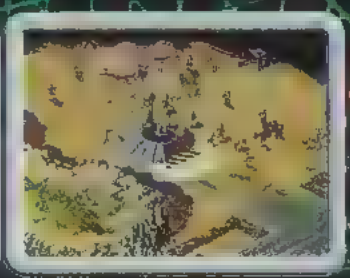
● Erbaue eine Basis und sichere sie mit zwei oder drei Wachtürmen samt Vulkankanone ab. Leiste Dir einen zweiten Sammler und lass mehrere Werwölfe zusammenschrauben.

● Durchkämme die Karte nach den Flugabwehrstellungen. Die letzte befindet sich direkt am Eingang der NOD-Basis im Nordosten.

● Wurden alle Zivilisten mithilfe der Orcas gerettet, zerlegst Du zum Abschluss noch den NOD-Stützpunkt.



Mit Deinen Werwölfen zerstörst Du alle Flugabwehrstellungen



Praktisch: Neben dem eroberten Gebäude platzierst Du einen Wachturm

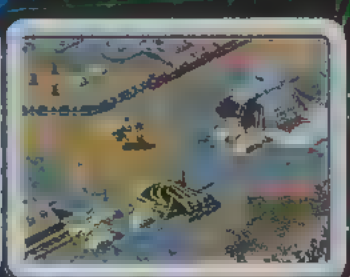
GDI-Mission 3: Eroberung des Bahnhofs

● Der gesuchte Bahnhof befindet sich im Nordwesten. Marschiere also in diese Richtung und schalte dabei natürlich allen Widerstand, auf den Du unterwegs triffst, aus.

● Sobald Du die Brücke zur NOD-Basis betrittst, wird Nachschub eingeflogen. Mit diesen Titanen zerstörst Du die beiden Kraftwerke jenseits des Flusses. Jetzt ist der Weg frei, und die NOD-Basis kann gestürmt werden.

● Wichtig ist nur, dass ein Ingenieur den Bahnhof (ein unscheinbares Gebäude im Nordwesten) erobert. Vernichte oder erobere alle anderen Gebäude vor Ort. Auch die beiden Wachtürme am Eingang müssen weg, um das Landegebiet zu sichern.

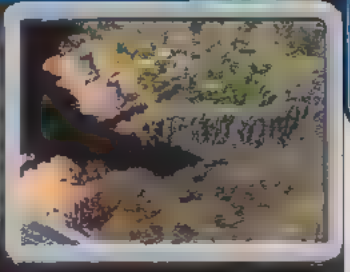
Die Titanen vernichten die Kraftwerke jenseits des Flusses



Ziel ist die Übernahme des unscheinbaren Bahnhofsgebäudes

GDI-Mission 4: Lokalisierung der Absturzstelle

● Am Ausgangspunkt errichtest Du eine Bas s, d e am besten mit zwei Wachtürmen nach Norden hin abgesichert w rd
● Mit fünf oder sechs Grenadie ren begibst Du Dich auf das höher gelegene Plateau bei den Tiberi um-Vorkommen. Von dort zer storst Du den Laserturm und d e Kraftwerke des NOD-Camps. Mit Verstärkung wird dieser Stutzpunkt anschl eßend gänzlich zerstort. Weiter südostlich davon findest Du die UFO-Absturzstel e
● Folge der Schlucht nach Nordosten. Eine Stelle der Canyonwand lässt sich angreifen, sodass Deine Truppen das höher gelegene Plateau betreten können. Auf diesem Weg kannst Du die zweite NOD Basis gefahrlos erstürmen. Ein Ingenieur übernimmt anschließend das Forschungszentrum, und die Mission ist gewonnen.



Über den „Hintereingang" dringen Deine Truppen in die NOD-Basis ein

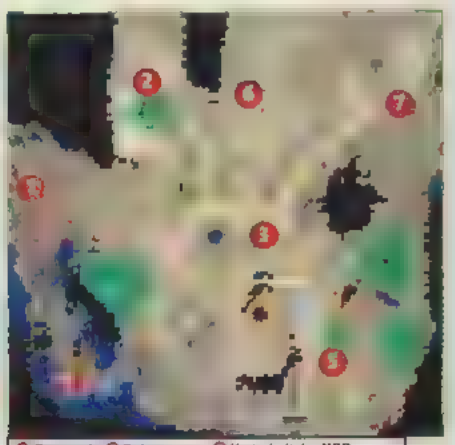
GDI-Mission 5: Verteidigung der Absturzstelle

● Wehre die NOD-Angriffe zu Beg nn ab. Just als die Verstärkung eintrifft, bricht ein Ionensturm los. Jetzt gilt es, rund zehn M nuten lang durchzuhalten
● Bis auf die Kaserne kannst Du eigentlich a le Gebäude verkaufen. Verschwende auf keinen Fal Geld mit unnötigen Instandha tungsmaßnahmen!
● Produziere unablässig Grena diere und konzentriere sie am Nordeingang und im Süden. Achte unentwegt auf die beiden Wach türme im Norden und repariere sie, wenn nöt g
● Rechne immer mit dem Auftauchen von den gefährlichen Feuer zungen direkt neben dem UFO
● Wenn die zehn Minuten ablaufen versucht die Bruderschaft noch einen Großangriff, den Du aber mit der frisch eingetroffenen Verstärkung leicht abwehren kannst

Kurz vor Ablauf der Zehn-Minuten-Frist versucht die Bruderschaft mit einem Großangriff ihr Glück

GDI-Mission 6: Zerstörung der Radaranlage

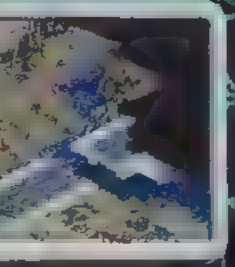
● In dieser M ssion mußt Du besonders auf die Gesundheit Deiner Soldaten achten, denn Nachschub k nn mit jeweils nur nach der Beseit gung e ner Re a stat on, leider selbst dann nur spärlich. Das Überleben de damit unverz chtbaren San täter ist deshalb entscheidend
● Meide die tiberianischen Teufel, welche be den Tiberumfeldern grasen, und zerstöre zuerst die Anlage bei ❷
● Beg b Dich jetzt zum Mittelpunkt ❸ der Karte. Vor sicht, hier haben die NOD e nen Hinterhalt vorbereitet. Vergiss dabei nicht, dass Deine Titanen die Lasertürme gefahrlos ausschalten können. Achtung, die Tiberium Äder nördlich der nahe gelegenen Relaisstation darfst Du nur mit De nem Fußvolk überqueren!
● Jetzt geht es wieder zurück zum Ausgangspunkt und von dort aus südlich zu ❹ und ent lang des unteren Kartenrandes bis zur NOD-Basis ❺. Zerstöre sie bis auf die nördliche Schutzmauer und verlasse sie in östlicher Richtung. Jetzt marschierst Du Richtung Norden und entdeckst bei einem Berghang die Überreste e ner verfal e nen „klassischen" Basis. Im geparkten „KW befindet sich e n Bonus, der a le De ne E nheiten heilt
● Über einen Tunne ge angst Du nun zur Radaranlage ❻ und schl eß ich zur letzten Rela sstation ❼.



❶ Startpunkt ❷ Relaisstation ❸ Hinterhalt der NOD
❹ Wegpunkt ❺ NOD-Basis ❻ Radaranlage ❼ Relaisstation

GDI-Mission 7: Befreiung von Tratos

● Die Rettung von Tratos ist heikel. Deine drei Kämpfer müssen unbedingt am Leben bleiben. Der Wagenknacker beschafft sich den feindlichen Kampfbuggy, und gemeinschaftlich rückst Du nach Nordwesten vor bis zur Kreuzung mit den Brücken ❷. Nur die Brücke nach Südwesten ist noch intakt. Leider wird sie von einem Laserturm bewacht. Nachdem Du an diesem Hindernis möglichst schnell vorbe gekommen bist, stehst Du vor den Toren der NOD-Basis ❸, in der Tratos gefangen gehalten wird. Umgehe die Anlage südlich. Während der Buggy dort zurückbleibt, begeben sich die beiden anderen Kämpfer in den Nordwesten der Karte zu ❹. Dort findest Du neben den Brückenpfeilern einen Abst eg zum F uss. Folge dem Verlauf und Du gelangst über einen Hintereingang in die NOD-Basis
● Lass den Buggyfahrer jetzt kurz die tiberianischen Teufel beschießen ([STRG]-Taste) und mach Dich aus dem Staub. Die Teufel greifen sogleich die NOD-Bas s an und sorgen für große Verwirrung. Diese nutzt Du um mit dem befreiten Tratos auf dem gleichen Weg wie zuvor wieder zum Ausgangspunkt ❶ zu fliehen
● Nachdem Tratos in den Orca gestiegen ist, landet im Nordosten Verstärkung an. Errichte eine Basis nördlich der Brücke be ❺. Mit vier Erntemasch nen sammelst Du reichlich Tiberium und stellst e ne Armee auf. Im Tal das zur zweiten NOD-Basis führt, verbirgt sich ein Aufstieg ❻ zu den nördlichen Tiberiumfeldern. Dort attackierst Du die NOD-Sammler und fährst schl eßl ch über diesen Weg in die feindliche Basis ein, die Du selbstverständlich dem Erdboden gleichmachst!

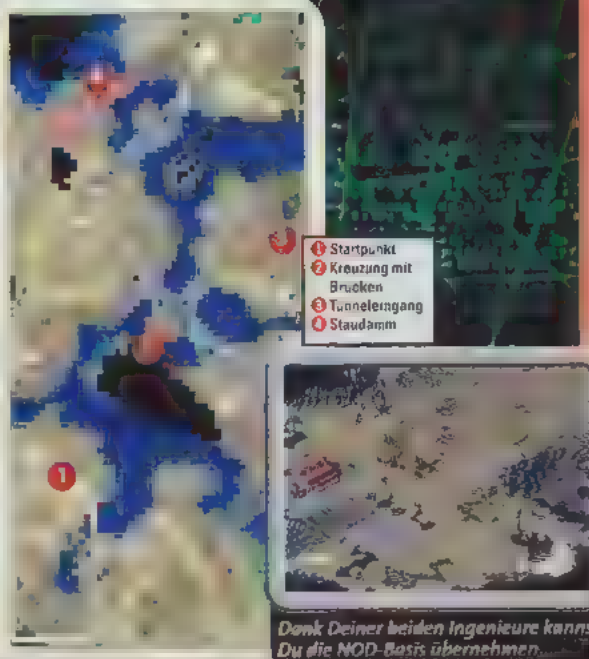


Über diesen Weg erreichst Du den Hintereingang der NOD-Basis

❶ Ausgangspunkt ❷ Kreuzung mit Brücken ❸ NOD-Basis ❹ Aufstieg zum Flussufer ❺ eigene Basis ❻ Aufstieg zum Tiberiumfeld

GDI-Mission 8: Zerstörung des Vega-Damms

● Folge dem Weg über die Karte und e m niere jeden Widerstand. Nachdem Du e ne Stadt passiert hast, gelangst Du zu einer Brückenkreuzung be m Punkt ❷. Gleichzeitig wird praktischerweise Nachschub eingeflogen. Der Ingenieur, der jenseits der zerstörten Brücke notlandet, muss unbedingt die Brücke reparieren
● Über die wiederhergestellte Verbindung bewegen sich Deine Soldaten in den Nordosten. Dort betreten sie einen Tunneleingang ❸. Der Tunnel führt auf direktem Weg zur NOD-Basis. Nachdem die Titanen (mal wieder) die beiden Lasertürme beseitigt haben, erobert ein tapferer Ingenieur die Bauanlage und der andere die Raffinerie samt Sammler
● Jetzt kannst Du entspannt die neue Basis ausbauen, eine Armee aufstellen und schließlich die beiden Regulatorstationen zerstören, die den Staudamm ❹ sichern



❶ Startpunkt
❷ Kreuzung mit Brücken
❸ Tunneleingang
❹ Staudamm

Dank Deiner beiden Ingenieure kannst Du die NOD-Basis übernehmen

GDI-Mission 9: Zerstörung von Vegas Stützpunkt

● Errichte eine neue Basis. Sichere s e mögl chst auch mit Vulcantürmen ab, denn im Verlauf des Spieles musst Du mit Überfällen von Untergrund-BMTs rechnen!
● Mög ichst rasch formierst Du alle Einheiten und überquerst dann die Brücke nach Nordwesten. Wähle unbedingt den schmalen Weg entlang der nördlichen Küste und beseitige dabei alle Flugabwehrste lungen. Gleichzeitig wird in Deinem Stützpunkt ein größerer Verband der neuen Gle tjäger vorbereitet. Da Du die SAM-Ste lungen beseitigt hast, konnen sie ungehindert zum Nordostrand der NOD-Basis fliegen, wo sie mit der Zerstörung des Kraftwerkparks beginnen. Achte stets darauf, dass die Gleiter permanent in der Luft b eiben, damit sie nicht ein Opfer der Panzer werden.
● Nimm die Basis auf diese Weise auseinander. Auch im Amphibienpanzer herbeigebrachte Ingenieure können von Hilfe sein. Einer davon muss die Pyramide erobern.
● Zum Schluss wird als Ergänzung auch noch das kle ne NOD-Camp im Südosten plattgemacht.

Mit einem Schwarm von Gleitjägern nimmst Du den Kraftwerkspark komplett auseinander

Zwei flinke Ingenieure haben in einem unbeobachteten Augenblick den NOD zwei Gebäude geklaut

GDI-Mission 10: Rückeroberung der Hammerfest-Basis

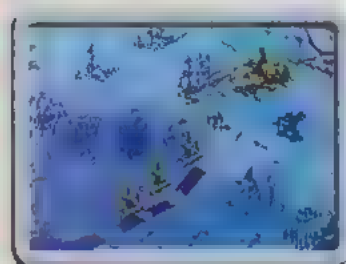
● Folge dem Verlauf des vereisten Flusses, bis Du an einer Stelle die Böschung hinauffahren kannst. Dort werden alle fe nd lichen Fahrzeuge und die Radarstat on eliminiert. Etwas weiter nördlich sprengst Du anschl eßend den Hang und vernichtest von dort die Kraftwerke des nahe gelegenen NOD-Camps. Zurück auf dem Fluss kannst Du nun gefahrlos einen Obe isken passieren. Etwas weiter nördlich des ersten Camps befindet sich noch ein zweites.
● Zur Hammerfest-Basis im Nordwesten führen mehrere Brücken, die aber wegen aktivierter Feuersturm-Kraftfelder unpassierbar sind. Deshalb marsch ierst Du in den Nordosten und folgst dem Fluss am oberen Kartenrand entlang bis zum Hintere ngang der Hammerfest-Basis. Dort müssen die beiden Kraftwerke entweder zerstört oder auch erobert werden, sodass Dir das Innere der Basis zugänglich wird. Sobald ein Ingenieur dann den Bauhof übernommen hat, gehört die Basis wieder Dir. Um sie nutzen zu können, restaurierst Du sie und lässt mehrere Sammler zusammenschrauben.
● Im Südwesten befindet sich eine große NOD-Basis. Auf dem Tiberiumfeld davor gehen die NOD-Sammler fleißig ihrer Arbeit nach. Das Feld wird von mehreren Panzern auf e ner Anhöhe gesichert. Da sich die Panzer aber außerhalb der feindlichen SAM-Stellungen befinden, kannst Du sie mit einem Verbund von Gleitjägern gefahrlos beseitigen. Anschließend knöpfst Du Dir noch die Sammler mit Bodentruppen vor.
● Der Rest ist reine Routine. Bei der Eroberung der Basis können aller höchstens noch ein paar Artilleriepanzer lästig werden.

Sind die Kraftwerke zerstört, kannst Du den leblosen Obelisken beim Fluss gefahrlos passieren

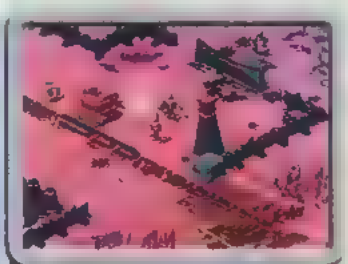
Diese beiden Kraftwerke müssen ausgeschaltet sein, bevor Dein Ingenieur den Bauhof übernimmt

GDI-Mission 11: Sicherstellung der Zerfallskristalle

● Der Zug muss unbedingt vor der Wiederherstellung der Brücke gestoppt werden, denn ansonsten vergrößert sich die Karte und die M ssion wird unnötig schwer.
● Lade das Fußvolk in die Truppentransporter, schleiche Dich nördlich des nahe gelegenen NOD-Camps vorbei und erklimme die dortige Anhöhe. Biege sofort nach Süden ab, sprenge dann den Berghang und steige daraufhin ins Tal ab.
● Mit den Fahrzeugen zerstörst Du gefahrlos die beiden Laserturme am Eingang. Dringe in die Basis ein und vernichte den letzten Waggon mit den Kristallen. Jetzt genügt es, mit irgendeinem Deiner Soldaten die Kristalle aufzusammeln – geschafft.



Nach erfolgreicher Sprengung des Berghanges können Deine Kämpfer gemütlich ins Tal absteigen



Wenn der Transportwaggon zerstört ist, musst Du nur noch den wertvollen Kristall bergen

GDI-Mission 12: Befreiung der Gefangenen

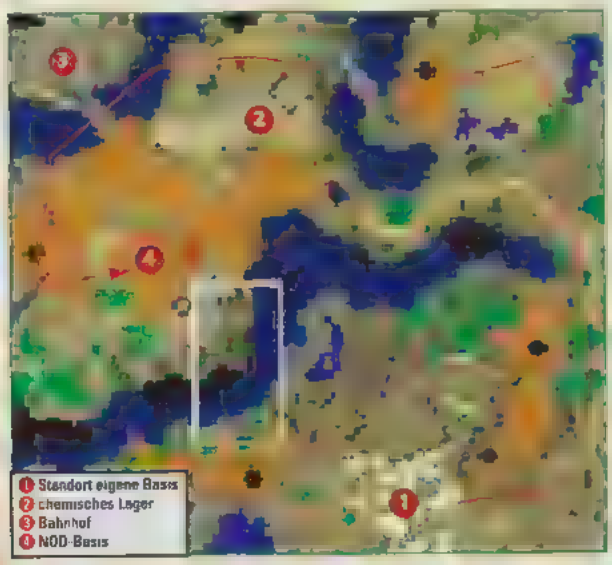
● In dieser Mission bekommst Du keinen Nachschub. Unbedingt am Leben bleiben müssen die Mutanten und Dein Sanitäter.
● Triff Dich mit den befreundeten Mutanten bei ❶. Jetzt geht es nach ❸, wo Du die Brücke wieder instandsetzt. Der Wagenknacker sichert sich den Amphibienpanzer.
● Folge dem Flusslauf und biege bei der ersten sich bietenden Gelegenheit nach Osten ab. Folge dem Weg auf der Karte bis zum Strand ❹.
● Mit dem Amphibienpanzer setzt Du nun den Ghostalker und die Mutanten zum südlichen Ende ❺ der Gefängnisinsel über.
● Beseitige noch alle vier SAM-Stellungen und begleite dann die Gefangenen zum Abholpunkt ❻.

Den Amphibien-BMT im Nordwesten musst Du Dir unbedingt beschaffen!

Um die Gefangenen zu retten, müssen alle SAMs auf der Insel gesprengt werden

GDI-Mission 13: Abschneiden des Nachschubs

● Nach der Zerstörung des nahe gelegenen chemischen Lagers errichtest Du in der Nähe Deine Basis bei 1. Sichere sie ab, zerstöre alle gefährlichen Tiberium-Adern und stelle größere Verbände von Gleitjägern her. Letztere attackieren das im Norden gelegene chemische Lager 2, das nicht gegen Luftangriffe gesichert ist.
● Nächstes Ziel ist der Bahnhof 3 ganz im Nordwesten. Ist die Energieversorgung der NOD bereits zusammengebrochen, fliegen Deine Gleitjäger von dort direkt in die südlich gelegene Basis 4 und beginnen ihr zerstörerisches Werk. Ansonsten holst Du Schwebepanzer über die wieder hergestellte Brücke im Norden nach, die dem Weg auf der Karte folgend die Bruderschaft angreifen.



GDI-Mission 14: Sprengstoff

● Der Weg des Zuges ist blockiert. Deine Kämpfer verteidigen sich erst einmal gegen die Angriffe des Gegners, und ein wagemutiger Wagenknacker übernimmt einen der Panzer.
● Folge dem Plateau südlich der Bahnstrecke in südwestlicher Richtung. Mithilfe des Panzers können dann die Kraftwerke leicht erledigt werden. Finde die Stelle am Berg, die Du wegsprengen kannst, und dringe in die Basis ein, in der alle Kraftwerke zerstört werden müssen.

Vom Plateau aus nimmst Du das Kraftwerk unter Beschuss

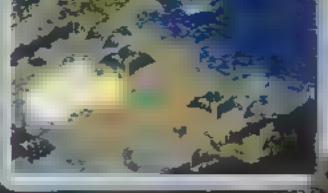
GDI-Mission 15: Vernichten eines Raketenkomplexes

● Marschiere mit Deinen Einheiten entlang des Weges, bis Du nach einem blauen Tiberiumfeld auf ein großes Tal 1 stößt. Errichte hier Deine Basis und sichere die Engstelle im Osten mit einem automatischen Tor ab. Alternativ erklimmst Du die Anhöhe im Norden, folgst dem Weg nach Osten und erbaust die Basis in den Ruinen der Stadt 2. Hier musst Du die Brücke mit einem Tor absichern.
● Wegen der permanenten Angriffe mit chemischen Raketen solltest Du Deine Gebäude nicht zu nahe beieinander bauen. Vorsicht, die Giftschwaden bedrohen Gebäude und Bots.
● Fliege mit mehreren Gleitjägern entlang des südlichen Kartenrandes, bis zu einer Tiberium-Ader 3, die Du zerstörst. Nördlich davon befindet sich eine getarnte NOD-Anlage 4, die nach einiger Zeit sichtbar wird, und dann von Deinen Lufteinheiten einfach plattgemacht wird.
● Ganz im Südosten 5 hat der Gegner einige eigene Lufteinheiten versteckt. Sind sie aus dem Weg, widmest Du Dich dem getarnten Kraftwerkspark 6 nördlich davon. Sind einige dieser Kraftwerke zerstört, wird schließlich die ganze zweite Anlage sichtbar und danach beseitigt.

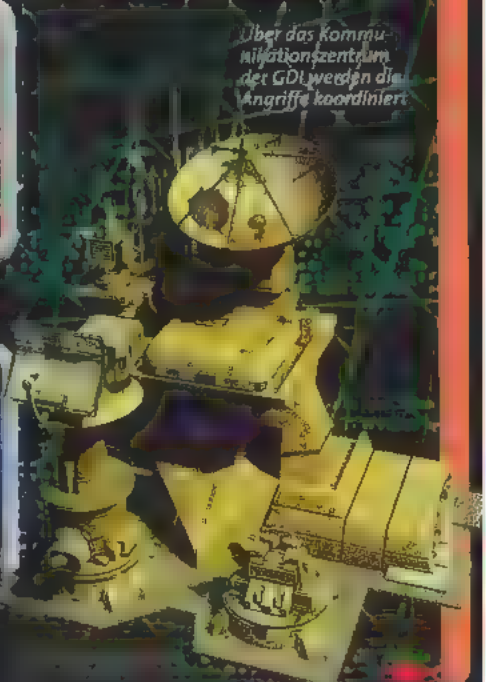
GDI-Mission 16: [Nord] – Zerstörung einer Prototypen-Fabrik

● Bei den folgenden Aktionen solltest Du möglichst nicht von den NOD entdeckt werden. Halte Dich deshalb unbedingt von allen NOD-Patrouillen fern! Deine Mutanten marschieren vom Landepunkt 1 direkt nach Norden bis zum oberen Kartenrand 2, wo sie nach Westen abbiegen. Sie sprengen die Canyonwand und halten sich weiter Richtung Westen. Die dort kreisenden Banshees beachten Dich freundlicherweise nicht.
● Um vor Angriffen mit Tiberiumraketen sicher zu sein, zerstören Deine Mutanten schon jetzt die beiden Tiberium-Adern südlich 3 und westlich 4 der Banshees ([STRG] benutzen).
● Bei 5 angelangt, biegen sie nach Süden ab und entdecken nach kurzem Fußmarsch die Basis 6 der Bruderschaft. Zeitig eich trifft am Ausgangspunkt Verstärkung ein. Errichte dort sogleich eine Basis. Deine Mutanten können noch versuchen, das eine oder andere NOD-Kraftwerk zu zerstören, doch sie sollten sich schleunigst auf den Heimweg machen. In der Heimatbasis machst Du Dich inzwischen besser auf einen großeren Angriff von Teufelszungen gefasst.
● Erobere die kleine NOD-Basis 7 in der Nähe mit Schwebepanzern, die sich der Basis unter der Brücke aus Nordosten nähern. Schließlich setzt Du mit dem Carryall Truppen bei 8 ab. Diese marschieren nach Süden, sprengen dort einen Berghang bei 9 und dringen anschließend in die NOD-Basis ein. Kluge Strategen erobern die feindliche Waffenfabrik, denn Artillerie eignet sich sehr gut, um die restliche Arbeit zu erledigen.

Bevor die Mutanten sich zurückziehen, vergnügen sie sich noch bei einer kleinen Zerstörungsorgie



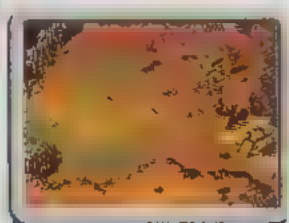
Mit Schwebepanzern kannst Du die kleine NOD-Basis durch den „Hintereingang" überfallen



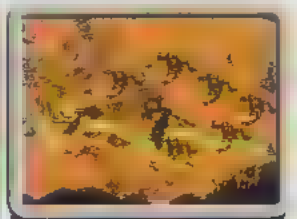
Über das Kommunikationszentrum der GDI werden die Angriffe koordiniert

GDI-Mission 17: Sturmturbulenzen

● Zu Beginn heißt es erst einmal Uber eben. Bewege Dich nach Süden, und während Deine Basisanlage direkt am Tiberiumfeld eine Basis errichtet, müssen Deine Soldaten die Arti leriestel ung und die Panzerangriffe ausschalten. Ist der Süden gesichert, kümmerst Du Dich auch um die beiden Stellungen nörd ich der Kod ak. Vergiss nicht, al e Beschädigungen der Kodiak zu reparieren! Ist der erste Ansturm uberstanden, bie bt Zeit zum Aufrusten. Mindestens zwei Erntemaschinen sind dazu aber Pflicht.
● Wegen des Ionensturms sind alle Hightech-Waffen nutzlos: Orcas und Cleitjäger ble ben flugellahm am Boden liegen. Einzige nutzbare Waffen sind Deine Disruptoren und Titanen. Hast Du einige dieser Maschinen zur Verfugung, begibst Du Dich in den Nordwesten und kämpfst Dich in Richtung Osten zu den beiden Tiberiumfeldern vor. Sind die dort befindlichen NOD-Artillerie-Einheiten endlich ausgeschaltet, knöpfst Du Dir noch die feindlichen Sammler vor, die dort immer wieder erscheinen.
● Schließlich begibst Du Dich mit einigen Disruptoren am oberen Kartenrand entlang in den Nordosten. Hier triffst Du auf einen getarnten Kraftwerkspark. Sind die Energieversorger zerstört, kannst Du ungehindert in die südliche Basis eindringen und durch diese Aktion der Bruderschaft eine herbe Niederlage zufugen.



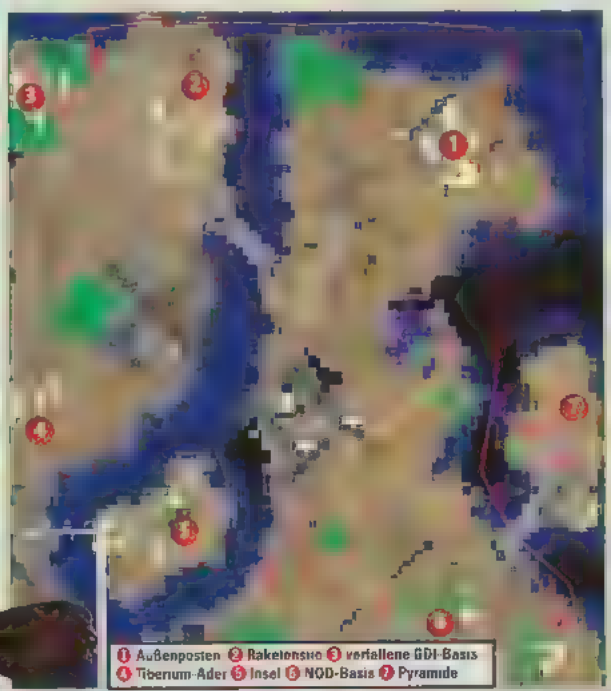
Errichte Deine Basis gleich neben dem Tiberiumfeld



Ist dieser Kraftwerkspark im Nordosten zerstört, dringst Du in die NOD-Basis ein

GDI-Mission 18: Das letzte Gefecht

● Die Eroberung des Außenpostens ❶ ist zunächst ein Kinderspiel. Nach dem Eintreffen der Verstärkung errichtest Du vor Ort Deinen Stützpunkt. Verhalte Dich zunächst still und verzichte auf eine Erforschung der Karte in Richtung Süden, denn ansonsten vergrößert sich das Spielfeld, und die NOD beginnen mit gefährlichen Raketenangriffen.
● Mindestens zwei Sammler im Einsatz sind Pflicht, und nach der üblichen Absicherung Deiner Basis solltest Du möglichst rasch den Ionenwerfer in Betrieb nehmen.
● Um die drei Raketensilos zu vernichten, bleibt Dir jeweils eine Stunde Zeit. Die erste liegt im Nordwesten bei ❷. Dorthin schickst Du einen Schwebepanzer vorsichtig am oberen Kartenrand entlang. Die Basis wird durch einen Obelisken geschutzt. Opfere den Gleiter, um ihn sichtbar zu machen und sobald wie möglich mit der Ionenkanone zu zerstören.
● Lade einen Amphibien-BMT voll mit Ingenieuren und schicke ihn in Begleitung mehrerer Schwebepanzer zur verfallenen GDI-Basis ❸. Zusammen mit den dort wartenden historischen Mammuts stürmst Du etwa funf Minuten vor Ablauf der ersten Frist in die Basis. Ziel ist neben der Zerstörung der Abschussanlage die Übernahme mögl chst vieler Gebäude, insbesondere die Waffenfabrik. solltest Du Dir schnappen, um selbst nutzliche Fahrzeuge wie die mobile Werkstatt herste len zu können.
● Errichte in der eroberten Basis auch eine Raffinerie. Nächstes Ziel ist die Tiberium-Ader ❹ im Süden. Die nächste Abschussanlage befindet sich auf einer Insel ❺ im Süden, die zudem von drei Hubschraubern geschützt wird. Wieder schickst Du einen Schwebepanzer vor, um die Position des Obelisken festzustellen. Hat der Ionenwerfer eingeschlagen, eroberst Du auch diese Anlage mit der gleichen Taktik wie zuvor.
● Die dritte der gesuchten Abschussanlagen befindet sich im Südosten inmitten einer durch mehrere Obelisken gesicherten Basis bei ❻. Letztere kannst Du nun wie zuvor aufspuren und mit der Ionenkanone beharken. Nutzlich ist es aber auch, mehrere Schwebepanzer dem Flussiauf folgend im Südwesten anzu anden. Dort befindet sich ein versteckter Park von Kraftwerken. Sind die Obelisken neutralisiert, sollten gleichzeitig ein paar Disruptoren in die Basis vordringen. Ist diese letzte NOD-Basis gefallen, überquerst Du die Brücke zur Insel und stellst Kane in seiner Pyramide zum abschließenden Duell.



Während die Disruptoren die Abschussanlage zerstören, machen sich Ingenieure zur Übernahme bereit

Fast geschafft: Gleich fliegt Kanes hübsche Pyramide in die Luft!

...und in der nächsten Ausgabe geht's weiter, aber auf der Seite von NOD!

Delta Force

Für den Cheat Modus drückt Ihr **[ö]**, um die Befehls-Eingabe zu erhalten. Nun könnt Ihr einen der folgenden Codes eingeben, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

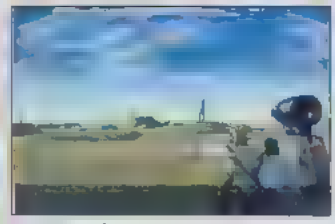
Cheats

Unbesiegbarkeit
iwillsurvive

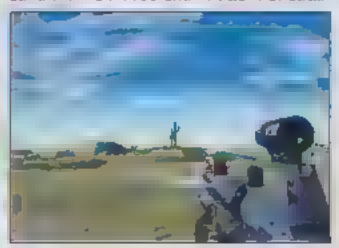
Wolken Texturen abschalten
sky

Unbegrenzte Munition
takeittothelimit

Unsichtbarkeit
closetoyou



Der Himmel bedeckt mit schönen Schleierwölkchen, doch der Rechner zu lahm? Kein Problem, mit dem Cheat...



***sky**: ...gibt's nur noch ein strahlendes Blau – und den schnelleren Bildaufbau!*

Oje, ich brauche mehr Munition, also

***takeittothelimit**: ...nicht verzagen, Cheat eintragen, und schon schleppt Ihr unendliche Massen an Blei mit Euch herum*

***closetoyou**: Das ist gemein – da schiebt dieser Bösewicht so tapfer Wache*

...doch es hilft ihm nichts, denn der Unsichtbare hat wieder zugeschlagen!

F-22 Lightning 3

Drückt während des Spiels **[STRG] + [RETURN]**, um ein Eingabefenster zu erhalten. Gebt dann dort einen der folgenden Codes ein und bestätigt jeden wieder mit **[RETURN]**.

Cheats

Unverwundbarkeit
trust no one

Flugzeug wird unsichtbar, nur noch der Sitz ist zu sehen
ghostpit

Unbegrenzte Munition
the truth is out there

Munition wieder auffüllen
fight the future

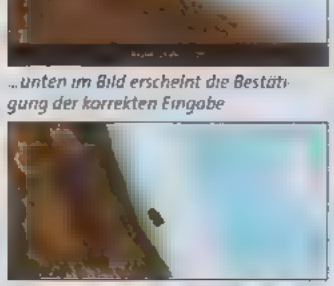
Voller Treibstofftank
black oil

Vollständig reparieren
this isnt happening

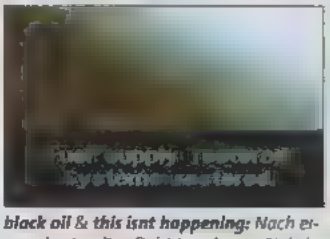
Keine Abstürze mehr
i want to believe

***trust no one**: Öffnet das Eingabefenster für den Cheat mit **[STRG]+[RETURN]**...*

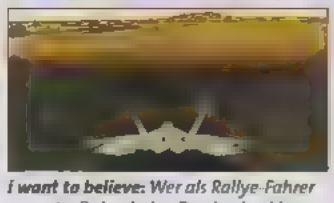
...unten im Bild erscheint die Bestätigung der korrekten Eingabe



***ghostpit**: Dieser Pilot fliegt einen heißen Sessel – sogar mit Kondensstreifen!*



***black oil** & **this isnt happening**: Nach einem harten Dogfight tun der zusätzliche Treibstoff und die Reparatur ganz gut*



***i want to believe**: Wer als Rallye-Fahrer ungestraft durch den Dreck schrubben will, sollte diesen Cheat nutzen!*

Hidden & Dangerous

Gebt während des Spiels **iamcheater** ein, um anschließend mit einem der folgenden Codes die gewünschte Cheat-Funktion zu aktivieren. Ein Klicken bestätigt die richtige Eingabe. Allerdings funktionieren die Cheats nur mit der Originalversion des Spiels. Solltet Ihr also ein Update installiert haben, ist das Schummeln nicht möglich!

Cheats

Koordinaten anzeigen
playercoords

Aktuelle Mission siegreich beenden
gamedone

Alle Waffen haben volle Munition
allitems

Maximale Lebensenergie
goodhealth

Unsterblich
nohits

Alle Gegner töten
killthemall

Soldaten verwandeln sich in (leider etwas männliche) Frauen
laracroft

Große Köpfe
funnyhead

Aktuelle Mission verlieren
gamefail

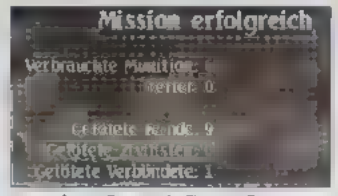
Alle Türen öffnen
openalldoor

Gegneransicht von vorne
enemyf

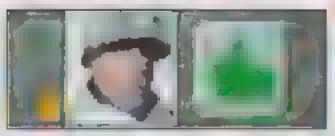
Gegneransicht von hinten
enemyb

End-Sequenz zeigen
showtheend

***playercoords**: Der Cheat beantwortet die Frage „Wo bin ich?" – aber nicht „Wie komme ich hier wieder weg?", oder „Was soll ich hier überhaupt?!"*



***gamedone**: Bravo, ein Sieg im Sinne Gandhis – es wurden weder gegnerische Soldaten noch Zivilisten getötet*

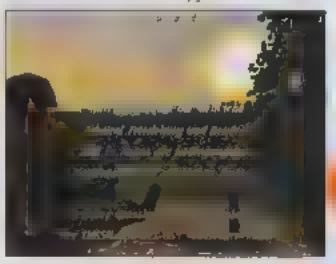


Diesem angeschlagenen Kollegen,

***goodhealth**: ...wünschen wir eine schnelle Genesung ohne Nebenwirkungen*

***laracroft**: Verweiblicht alle Soldaten, denn seit „Tomb Raider" weiß nun wirklich jeder Macho, dass auch Frauen ihren Mann stehen können*

***funnyhead**: ...auch wenn ihnen (genau wie den Kerlen) im Krisenfall die Sache manchmal über den Kopf wächst*



***showtheend**: Endlich Frieden – der Abspann gibt eine kleine Geschichtslektion*

Midtown Madness

Drückt während des Spiels **[STRG] + [ALT] + [SHIFT] + [F7]**, um ein Eingabefenster zu erhalten. Gebt dann an dieser Stelle die verschiedenen Codes ein.

Cheats

Das eigene Auto erhält keinen Schaden mehr
/nodamage

Das eigene Auto ist wieder schadensanfällig
/damage

Flugzeuge werden zu UFOs
/ufo

Autos im Stadtverkehr haben keine Bodenhaftung mehr
/slide

Eigenes Auto hat keine Bodenhaftung mehr
/puck

Geringere Schwerkraft
/grav

Schnellere Kommentatorenstimme
/talkfast

Langsamere Kommentatorenstimme
/talkslow

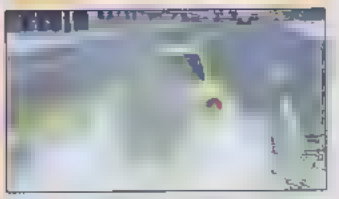
Große Menschen
/big

Winzige Menschen
/tiny

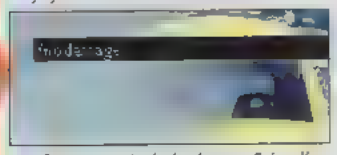
Reifenrauch deaktivieren
/nosmoke

Reifenrauch aktivieren
/smoke

Benutze die Hupe, um mit Briefkasten zu schießen
/postal



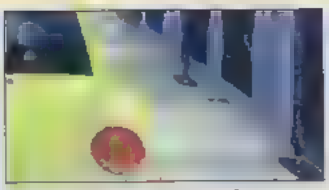
Zugegeben, dieser Beetle ist im Eimer



/nodamage *...doch dank einer Schnellreparatur im Eingabefenster (dafür **[STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[F7]** drücken)*

... wird der Käfer wieder wie neu – nur der Lack behält seine Kratzer

/big *Über diese Riesenmutanten würde sogar Godzilla stolpern*



/tiny *...diese Zwerge schnupft er dagegen eher aus Versehen ein*

/postal *Wer mit Briefkasten schießt, braucht für den Lacher nicht zu sorgen*

Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung

Drückt während des Spiels **[BACKSPACE]** und gebt im dann erscheinenden Eingabefenster einen der nachstehenden Cheats ein, um das entsprechende Schummel-Ergebnis zu erhalten:

Cheats

Als Queen Amidala spielen:
iamqueen

Als Qui-Gon Jinn spielen
iamquigon

Als Panaka spielen
iampanaka

Als Obi-Wan spielen:
iamobi

Bildschirm im Kinoformat
beyond cinema

Grafik in der Ich-Perspektive
naughty naughty

Gitterdraht-Ansicht
perf

Gitterdraht-Menüs
[illegible]

Überkopf-Ansicht
from above

Spielgeschwindigkeit verringern
slowmo

Bilder pro Sekunde anzeigen
fps

60 Bilder pro Sekunde
60fps

Automatisch Gegner attackieren
perfection

Credits anzeigen
gurshick

Wabbelnde Grafik
drop a beat

Selbstmord
kill me now

Debug Modus
oldcode

Alle Waffen mit voller Munition
i like to cheat

Die 3. Waffe ist stärker
happy

Geringerer Schwierigkeitsgrad
i stink

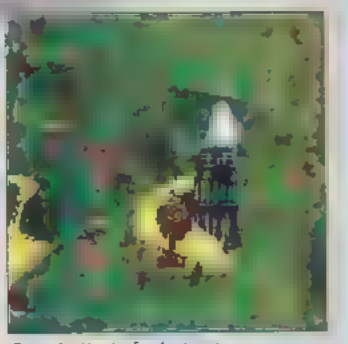
Höherer Schwierigkeitsgrad
i rule the world

Die Farbe der Force-Kraft ändert sich auf Rot
but i feel so good

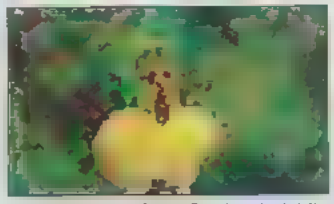
Volle Energie
heal it up

„Die dunkle Bedrohung". Wer die Pods auch [illegible] möchte, hält sich an LucasArts „Star Wars Episode I: Racer"

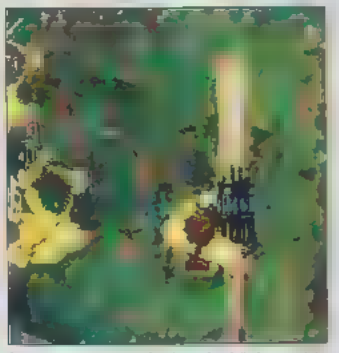
iamqueen *Auch als Queen Amidala*



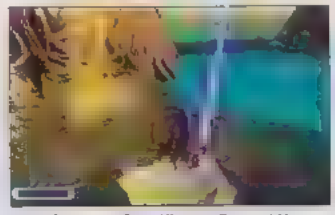
Okay. Nette Waffe. Nützlich



iamquigon *... und Qui-Gon Jinn tretet ihr der dunklen Bedrohung entgegen*



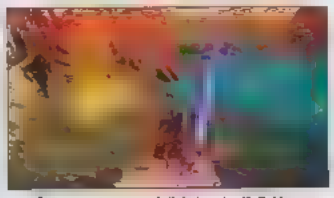
happy *... aber so richtig glücklich macht sie doch erst in dieser Ausbaustufe*



naughty naughty *Kleiner Perspektivenwechsel gefällig? No Problemo!*

Memmen-Modus aktiviert

i stink *Wenn die Gefahr zu groß für Dich ist, dann gute Dich selbst*



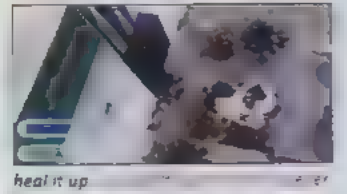
perf *Ein gut ausgebildeter Jedi-Ritter blickt auch hinter die Kulissen*

Du bist echt kraß Alder

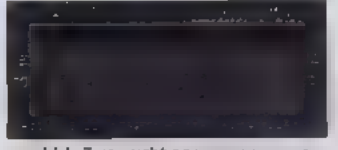
i rule the world *Ist andererseits eine Herausforderung für Dich, wirst Du kräftig für Deinen Mu[illegible]*

Ist der Wide[illegible] er auch noch s[illegible]

from above *... und sollte eigentlich merken, wenn er von oben beobachtet wird!*



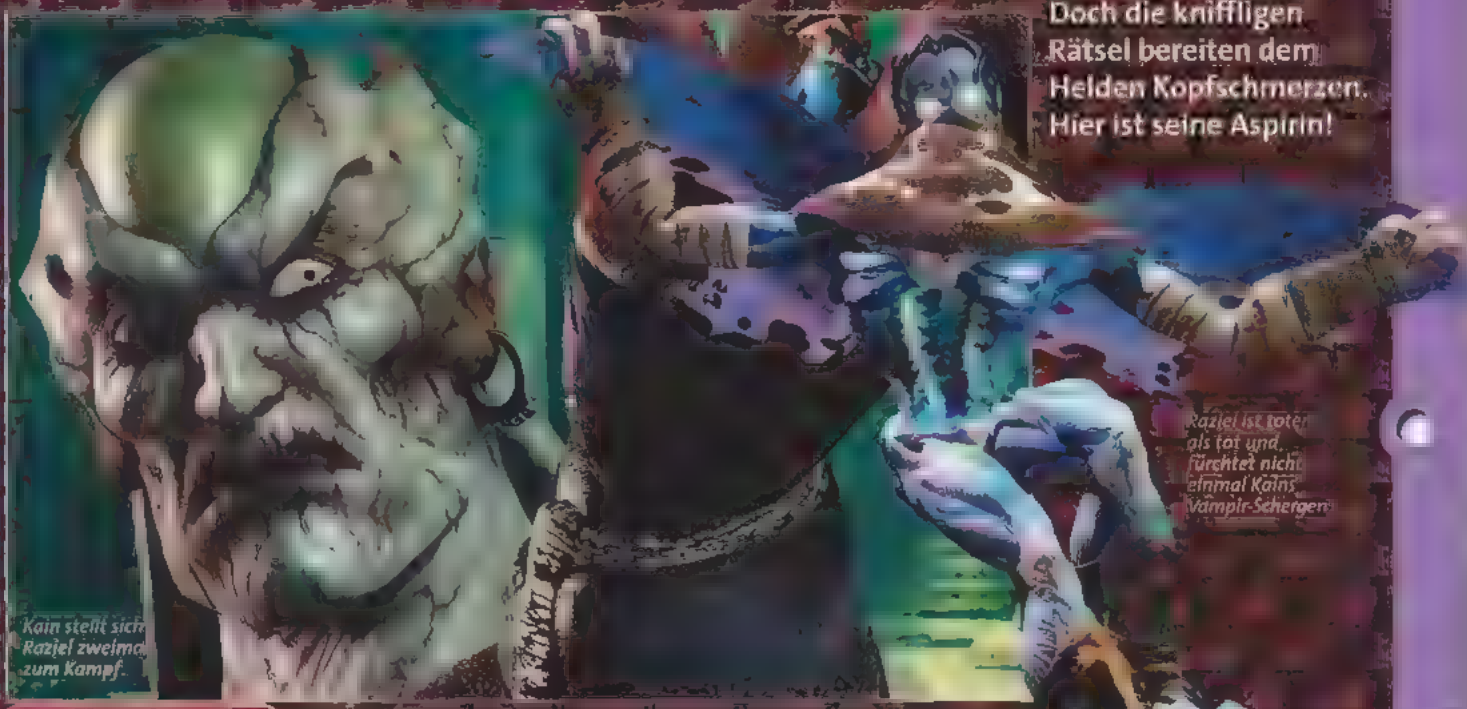
heal it up



gurshick *Zwar nicht ganz [illegible] die im Film – aber die hier [illegible] Credits sind auch nicht ohne*

Soul Reaver

Raziel und sein Schwert Soul Reaver sind ein unschlagbares Team. Doch die kniffligen Rätsel bereiten dem Helden Kopfschmerzen. Hier ist seine Aspirin!



Kain stellt sich Raziel zweimal zum Kampf.

Raziel ist toter als tot und fürchtet nicht einmal Kains Vampir-Schergen.

1. Melchiah

Deine erste Prüfung besteht darin, Melchiah zu neutralisieren. In seinen Clan-Bereich gelangst Du, indem Du Dich am Abgrund links hältst. Nach der Hüpfeinlage über den See vor Melchiahs Festung stehst Du der ersten kniffligen Stelle gegenüber. Hier gelangst Du an ein Gitter, das sich nicht öffnen lässt.

Wechsle darum einfach in die Spektralebene. Nun kannst Du links die Wand erklimmen, springst auf den nächsten Absatz und hebst den Stein eine Stufe höher. Diesen schiebst Du in die dafür vorgesehene Öffnung – und schon geht das obere Gitter auf.

Jetzt springst Du auf den noch höher gelegenen Balken und weiter auf eine der beiden Plattformen an der linken oder rechten Wand. Die Plattform senkt sich, und Du löst im Raum darunter Dein erstes kleines Stein-Block-Rätsel. Aus der hinteren Öffnung entfernst Du einen Stein und beförderst ihn mithilfe der unten liegenden Brocken auf die andere Seite, wo Du ihn wieder einpasst.

Nun öffnet sich das untere Tor. Du steigst wieder nach oben, springst nun auf die hochgefahrene Plattform und von ihr auf den vorher unerreichbaren Absatz. Hier ist Eile geboten, da sich die Plattform senkt! Im nächsten winzigen Raum findest Du zwei aufeinander gestapelte Blöcke, die Du an der Stelle mit der Fackel „trennen" kannst. Nun musst Du jeden richtig in eine Öffnung stoßen. Am See stapelst Du einfach den Block, den Du von der Klippe gestoßen hast, auf den bereits vorhandenen.

Vor dem Endkampf musst Du den Boden, auf dem der Kampf stattfinden soll, dreimal absenken:

1. Stufe: Fahre mit dem Fahrstuhl nach unten und drehe im Maschinenraum am Rad. Nun mußt Du die Kurbel betätigen, wieder Fahrstuhl fahren und oben am Hebel ziehen.

2. Stufe: Folge dem Gang unter die Plattform und ziehe an den vier Feuerblöcken, bis die Balken abbrennen.

3. Stufe: Schiebe die vier Feuerblöcke an die passenden Ecken der Plattform.

Der Kampf mit Melchiah

Um den bösen Bruder zu besiegen, lockst Du ihn zuerst in die zwei vergitterten Räume. Du kannst neben den Gittern über die Brüstung springen. Nun ziehst Du am Hebel, wartest, bis Melchiah unter dem Gitter ist, und lässt los. Dann lockst Du den Boss in den zentralen Käfig (auf die entgegengesetzte Seite stellen!) – nun flugs an der Kurbel drehen, und Dein Bruder ist erlöst!

Melchiah ist der erste Obervampir, dem Du Dich als Raziel stellen musst. Ihn besiegst Du, indem Du ihn zweimal mit Gitterteilen pfählst und dann zer...

Im Gitterraum musst Du eine der Plattformen nach oben fahren.

Muskelarbeit: Diese Blöcke gehören richtig herum in die Vertiefungen.

Schiebe die Feuerblöcke in die Aussparungen der Plattform.

Komm nur! Halte den Schalter, bis Melchiah unter dem Gitter ist!

2. Kain – Erster Kampf

Razie sprintet nun in den Anfangsbereich zurück zu dem großen Gebäude vor dem all die Clanflaggen herabhängen. Stehst Du davor, siehst Du rechts ein Gitter, hinter dem ein Artefakt wartet. Gehe in der Spektralwelt durch das Gitter und bahne Dir den Weg in den Saal ensaa. Hier tritt Dir zum ersten Mal der Oberbösewicht Kain entgegen. Mit dem allmächtigen Soul-Reaver-Schwert tritt er gegen Dich an.

Der nun folgende Kampf kann nervtötend sein, ist im Grunde aber leicht. Kain teleportiert sich zwischen drei Stellen im Raum hin und her und lädt den Soul Reaver auf, um Dich mit dem Blitz zu treffen. Dieser schickt Dich direkt in die Spektralebene. Alles, was Du tun musst: Trifft Kain dreimal mit Deinen Klauen. Dazu renne einfach auf ihn zu und hoffe, dass Du schnell genug bist. Ist Kain erledigt, wechselst Du wieder in die Spektralwelt und bekommst den Soul Reaver.

Tipp: Hat Dich Kain getroffen, erledige die beiden Gegner in der Spektralebene. Aber sauge sie nicht auf! So bleiben sie „durchsichtig" und fliehen, wann immer Du zurückkommst.

Kain attackiert Dich schmerzhaft mit dem mächtigen Schwert Soul Reaver.

Ist Dein Gebieter besiegt, findest Du auf der Spektralebene das Schwert.

3. Die Stille Kathedrale

Bahne Dir nun den Weg zurück ins Trainingsgebiet. Dort, im Raum mit den vielen Säulen, wo Du das erste Mal die Spektralebene verlassen hast, befindet sich ein Gitter. Dahinter findest Du die Kathedrale, in der Dein Bruder Zephon herrscht. Betritt die verlassene Kirche, indem Du das Tor mit dem Schwert öffnest.

Im Innenhof ist wieder Dein Sprungkönnen gefragt. Bahne Dir den Weg in die Höhe, indem Du rechts vom Eingang auf eine Plattform springst, von dort aus über einen Torbogen, ein Dach und so weiter bis ganz nach oben.

Nun folge dem Weg bis Du in einen Raum mit vielen Röhren kommst. Hier wechselst Du in die Spektralebene und kannst über die Röhren noch höher gelangen. Oben findest Du zwei Türen und einen Schalter. Akt viere den Schalter und löse hinter der zweiten Tür das Block-Puzzle. Leg nun im anderen Raum den Schalter um und tritt, wieder draußen, auf die Plattformen, um sie festzuhaken. Jetzt kannst Du in die Grube springen und Deine Flügel entfalten.

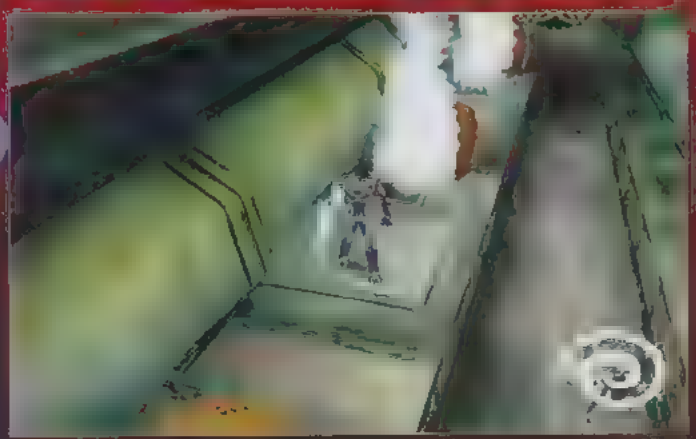
Oben angelangt, musst Du als erstes die zwei Steinblock-Rätsel lösen. Dann läutest Du die Glocke im oberen Gang mit dem Soul Reaver, gleitest über den Abgrund auf die andere Seite und läutest die zweite Glocke, solange der Ton der ersten anhält. Ein Fenster zerspringt. Drehe nun an der Kurbel, wechsle sofort in die Spektralebene, spring durch das zerschlagene Fenster zur anderen Seite und gehe nun durch die Geheimtür.

Im weiteren Verlauf betrittst Du zwei Räume, in denen Du Belüftungsdeckel öffnen kannst. Im linken Raum öffnest Du die zwei der Kamera am nächsten liegenden Deckel, im rechten Raum die zwei von der Kamera entferntesten. Nun kannst Du wieder höher fliegen.

Im Schacht solltest Du als erstes die zwei Röhren umlegen. Später findest Du noch ein weiteres Röhrenstück, das umgelegt werden muss. Außerdem musst Du insgesamt drei Schalter bedienen. Ist dies geschehen, kannst Du über den Luftsprudler nach oben zu Zephon fliegen.

Der Kampf mit Zephon

Der Spinnenherr ist eher leicht zu besiegen. Jedesmal, wenn er mit seinen Beinen nach Dir schlägt, haust Du auf dasselbe. Nun lässt Zephon ein Ei her aus, welches Du Dir gleich schnappst. Entzünde es am Flammenwerfer und schleudere das brennende Ei zum Eigentümer zurück. Nach dem dritten Bratei gibt Zephon auf, und Du kannst ab sofort klettern.



In diesem Raum musst Du die beiden hinteren Lüftungsdeckel öffnen. Die fiesen Gegner kannst Du getrost überspringen und ignorieren.

Entzünde den Kokon am Flammenwerfer des toten Soldaten.

Dann schleuderst Du das flammende Rund insgesamt dreimal auf Zephon.

Aus diesem drei Räumen muss Luft strömen, um Dich nach oben zu tragen.

Denke bei aller Spannung daran, die drei Holzstücke herunterzuklappen!

Zephon ist besiegt, brennt lichterloh und hinterlässt Dir die Fähigkeit, an bestimmten Wänden emporzuklettern. So sind neue Bonus-Räume erreichbar.

Text: Joachim Hiderth

4. Die Gruft der Seraphan

Diesen Mini-Level erreichst Du aus der Halle der Saulen, in der Du deinen ersten Kampf gegen Kain gewonnen hast. Gegenüber des Throns befindet sich der [illegible] passende Oberfläche. Deine scharfen Krallen [illegible] auf dem Weg zur Gruft der Seraphan, in der Du das Geheimnis [illegible] erfährst.

Ziehe im Inneren der Gruft einfach den Steinsarg an der Wand und schon stehst Du im Wasser. Den Sargen von Deinen Brüdern und sogar von Dir selbst. Weiter kommst Du nun in die Spektralwelt, hier ist ein Abgrund auf.

Jetzt triffst Du auf Morlock, einen Mini-Boss, der Dir wie einen normalen Gegner angreift. Er schlägt jedoch sehr hart zu und attackiert Dich mit seinen telekinetischen Schüssen. Bleibe immer in Bewegung und triff ihn mit dem Soul Reaver oder Deinen Krallen.

Ist Morlock benommen, hebst Du ihn hoch und lässt ihn im Wasser verbrutzeln. Als Belohnung gibt's die Telekinetik-Fähigkeit. Nun kannst Du Kraft-Projektile verschießen, die entfernte Gegenstände bewegen oder Feinde attackieren. Hältst Du dabei die Umschau-Tasten gedrückt, kannst Du genau zielen.

Um von der Plattform, auf der Du Morlock besiegt hast, weiter in die versunkene Abtei zu gelangen, benutzt Du diese Fähigkeit. Beschieße einfach den Block mit den Kreisen zweimal. Ein Durchgang tut sich auf.

In der Hüpfeinlage, in der Du von Säule zu Säule springst, benutzt Du ebenfalls Dein Kraft-Projektil. Hier gilt es, einen Block, der Dir den Weg versperrt, von der letzten Säule zu schießen.

Im nächsten Raum, in dem Dich zwei sehr starke Gegner angreifen, findest Du einen Käfig. In diesem muss ein Stein bewegt werden, allerdings kannst Du das Gitter nur in der Spektralebene durchdringen. Also schießt Du von außen mit Deinen Kraft-Projektilen auf den Block und schiebst ihn so an die Wand.

Nun gelangst Du an einen breiten Fluss. Spring auf das Boot und besuche mal wieder die Spektralwelt. Das Heck des Bootes hat sich gehoben, und Du kannst von dort auf den Absatz springen. Öffne nun das Tor zum nächsten Level mit dem Soul Reaver.

Am hier gezeigten Pfeiler kletterst Du in Richtung der Seraphan-Gruft

Schieß den Block von der Säule, um auf die andere Seite zu gelangen

An dieser Stelle tut sich in der Spektralwelt der Abgrund auf

Hier musst Du durch das Gitter den Steinblock an die Wand schieben

5. Versunkene Abtei

Das Reich Deines Bruders Rahab ist kaum mit Rätseln bedacht, dafür aber mit extrem kniffligen Hüpf-Einlagen gespickt. Bahne Dir zuerst den Weg in die Abtei. Dazu hältst Du Dich nach dem Eingang rechts und überspringst die Plattformen.

Schon erwarten Dich auch die ersten Gegner, die Dich beschießen und die Du dummerweise nicht mehr ins Wasser werfen kannst – sinnvoll sind Fackeln, Pfähle und Dein Schwert. Wer es eilig hat, kann sie auch geschickt umlaufen.

Bald kommst Du in eine große Halle mit Schachbrett-Fußboden. Sie liegt komplett unter Wasser. Hier läufst Du zur rechten Wand und springst dort auf einen Vorsprung. Spring noch einmal höher. Es wartet ein Warp-Punkt, mit dem Du in die Real-Welt wechseln kannst.

Klettere dann die Wand hoch und spring über die Balken zum Ausgang, der auf der linken Seite liegt. Genaues Sprung-Timing ist hier gefragt, denn die Balken sind verdammt dünn.

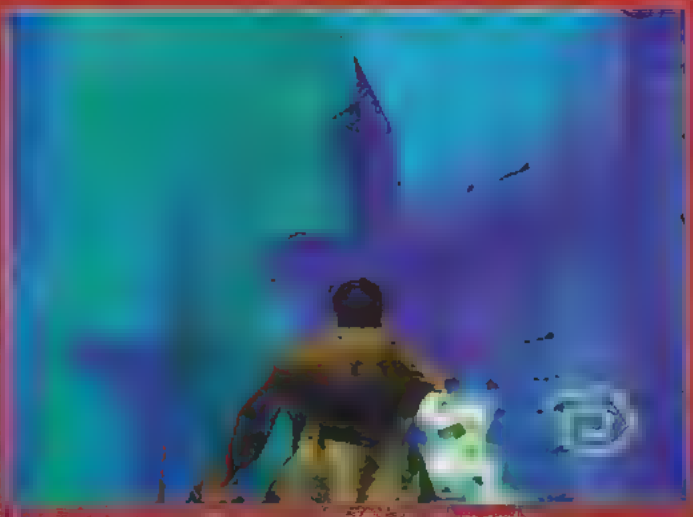
Hast Du diese haarige Stelle überwunden, folgst Du dem Gang, zerschießt das Fenster und hüpfst über die Gargoyle-Köpfe. Hier ist ebenfalls springerisches Können gefragt.

Vom äußersten Rand fliegst Du auf das Dach der Abtei und von dort aus zum Glockenturm. Jetzt musst Du die Glocke läuten, die Treppe hinablaufen, und schon erwartet Dich Rahab.

Der Kampf mit Rahab

Spring von einer Säule zur nächsten, bis Du über dem Wasser einen Warp-Punkt entdeckst. Wenn Du nun in die Real-Welt wechselst, kommt Rahab auf Dich zugeschwommen. Der nachfolgende Kampf ist die Bezeichnung eigentlich nicht wert. Kümmere Dich nicht um Rahab, sondern konzentriere Dich auf die runden Fenster. Zerschieße jedes mit Deinen Telekinetik-Projektilen.

Diese Fertigkeit kannst Du übrigens auch angeschlagen, also ohne Soul Reaver, benutzen. Versuch einfach, möglichst genau zu zielen und nicht von der Plattform zu fallen. Auf die anderen Säulen zu springen, ist unnötig. Hast Du Rahab besiegt, erhältst Du endlich die Fähigkeit zu schwimmen.


[illegible]ige Hüpfsequenzen auf Dich

Rahab ist einer der leichtesten Gegner. Seine Angriffe sind eher schwach, sodass Du ihn komplett missachten kannst. Konzentriere Dich auf die Fens[illegible]

Gemein: Diese Sprungeinlage kann Ungeübte zur Weißglut treiben

Vom Dach der Abtei hüpfst Du in den Glockenturm, der zu Rahab führt

Auf die Fenster zielst Du am besten aus der „Umschau"-Perspektive

Das Licht strömt in den Turm, und der Oberbösewicht gibt auf

6. Dumah City

Dumahs Gefilde liegen ganz in der Nähe des großen Abgrunds, wo auch der Eingang zu Melchiahs Clan liegt. Hier suchst Du die kaputte Brücke, springst ins Wasser und von dort mit dem Power-Sprung an Land. Nun findest Du gegenüber von Dumahs Festung eine Säule, die Du erklettern kannst. Von oben fliegst Du direkt in den Innenhof.

Erforsche das Innere, bis Du einen großen Innenhof mit einem Käfig in der Mitte erreichst. Schiebe den Block innerhalb des Käfigs mit der Telekinetik-Fähigkeit auf die Seite, die dem Warp-Punkt gegenüberliegt. Nun kannst Du über diesen Block den Gang erreichen, der vorher nur in der Spektralwelt erreichbar war. Zieh dort den Block aus der Wand und spring über den Innenhof.

Im nächsten Raum musst Du die Steine sehr hoch stapeln. Du benötigst dabei Blöcke aus beiden Gruben. Im Ofenraum angekommen, drehe zuerst am Rad und bediene dann den Schalter. Eine Tür wird freigesprengt. Verlass den Raum durch die Tür hinter dem Schalter und benutze den Block, den Du findest, um im schon bekannten Käfig die gegenüberliegende Plattform zu erreichen. Stapele beide Blöcke aufeinander.

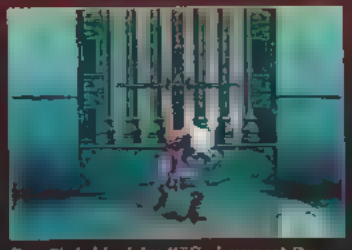
Im nächsten Raum kannst Du in der Spektralwelt bis nach oben springen. Betätige dort den Schalter. Nun kannst Du über die Brücke weiter. Zieh im nächsten Gang den Block aus der Wand, spring über ihn nach oben und bahne Dir den Weg über die Säulen nach oben (Ebenenwechsel!). Von ganz oben kannst Du in das Gitter mit dem Obelisken springen und denselben umwerfen.

Der Kampf mit Dumah

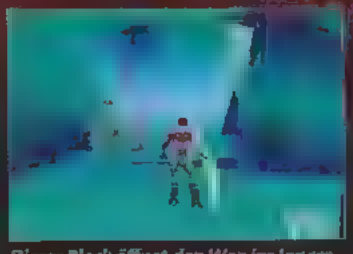
Hast Du die Speere aus Dumahs Körper gezogen, musst Du ihn in den Ofenraum locken. Vergewissere Dich, dass Du den Weg dorthin kennst! Die Stampf-Attacken kannst Du unbeschadet überstehen, indem Du rechtzeitig springst und gleitest. Ist Dumah im Ofenraum, drehst Du wieder am Rad, drückst den Schalter und hast gewonnen.

Hast Du die Pfähle aus Dumahs Leib gezogen, tritt er Dir gegenüber.

Spring hier ins Wasser und mit dem Power-Jump an die Kante.



Den Steinblock im Käfig bewegst Du mit dem Telekinese-Kraft-Projektil.



Dieser Block öffnet den Weg ins Innere des Obelisken-Käfigs.

Dumah muss in den Ofenraum gelockt und dort geröstet werden.

7. Hülle des Orakels

Viele Rätsel und fiese Gegner sind für den letzten Level bezeichnend. Du kommst in die Höhle, indem Du vor der Tür zu Dumahs Stadt weiterläufst, bis Du an eine große Sonnenuhr gelangst. Nutze hier die neue Einwickel-Fähigkeit.

Einmal in der Höhle, stehst Du vor einer großen Tür. Zu Deiner Linken ist ein Spalt in der Wand, den Du in der Spektralebene durchschreiten kannst. Hier „wickelst" Du wieder einen Schalter ein und zwei Gänge werden geöffnet.

Das folgende Puzzle ist kniffelig, aber machbar. Folge dem rechten Gang, zieh den linken Block aus der Wand und stoß ihn in den großen Raum. Nun platziere den anderen Stein in die Öffnung, aus der Du den ersten Block gezogen hast. Auf der anderen Seite holst Du den Block aus dem großen Raum und platzierst ihn in der „Z"-Öffnung. Gehe wieder auf die andere Seite, schiebe den Stein in die „O"-Öffnung, drehe am Schalter im Mittelraum und spring durch die Öffnung, um an das geöffnete Tor zu gelangen.

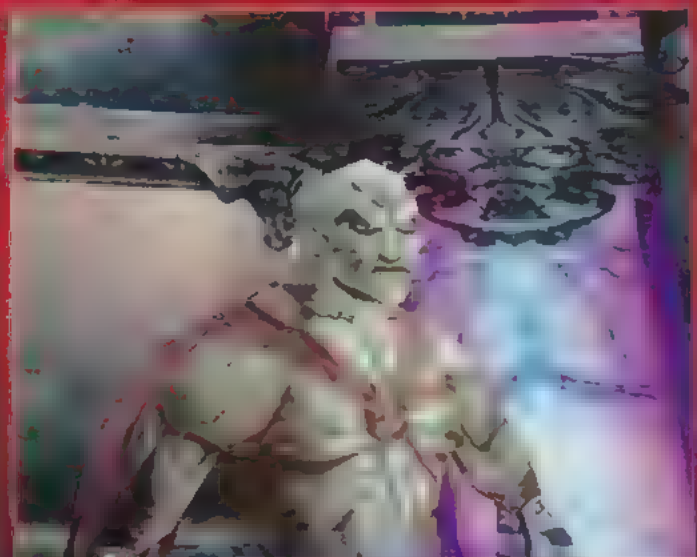
Bald kommst Du an eine Tür mit zwei Blöcken links und rechts. Diese schiebst Du per Telekinese in die Öffnungen. Im nächsten Raum drehst Du die Säulen mit dem „Gesicht" zur Mitte. Bald stehst Du vor dem Orakel – wickle einfach den Kochtopf ein! Stell die folgende Uhr auf Punkt Sechs, drehe dann die Farblinsen so, dass die gleiche Farbe wie der Block dahinter auf den Mittelpunkt des Raumes schaut. Die Doppellinsen stellst Du auf Rot und Blau. Dreh nun das Licht in der Mitte auf jede Linse! Eine Tür geht auf.

Im nächsten Raum musst Du mit drei Drehschaltern die Zeiger der Uhr einstellen. Die richtigen Symbole findest Du an der Wand.

Befreie nun die beiden Zahnräder von den Blöcken, klettere auf die Säule und besuche die Spektralebene. Bald kommst Du an einen extrem hohen Raum. Schieß die Steine durch die Gitter nach unten und löse dort das Block-Puzzle. Im nächsten Raum stellst Du die Symbole so ein, wie an der Wand im Eingangsbereich gezeichnet. Nun über die schwingenden Plattformen drei Schalter betätigen, und ab zum Endkampf!

Der Endkampf mit Kain

Kains Taktik ist die gleiche wie im ersten Kampf. Nach jedem Treffer mit Deinem Schwert steigt er aber eine Ebene höher. Stell Dich am besten in die Mitte des Raums, wo Dich eine Energiequelle stets heilt. Hast Du Kain dreimal erwischt, gibt's als Gratulation den Abspann.

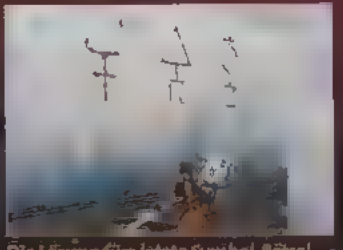


Kain attackiert immer mit Blitzen und springt nach jedem Deiner Treffer eine Ebene höher. Benutze zum Hinaufklettern auch die schrägen Säulen!

Der Eingang zur Höhle des Orakels: Wickle einfach die Sonnenuhr ein!

Die Linsen musst Du so drehen, dass die passende Farbe zur Raummitte zeigt.

Hast Du die Blöcke weggeschoben, drehen sich die Zahnräder wieder.



Die Lösung fürs letzte Symbol-Rätsel findest Du am Eingang des Raumes.

Teil 1

Das neuartige Spielsystem hat's in sich. Darum gibt es erst mal das nötige Grundwissen für SEED-Kadetten.

FINAL FANTASY VIII

Kämpfe und Erfahrung

Das Wichtigste vorneweg: **Investiere keine Zeit in Kämpfe,** um die Levels der Partymitglieder aufzubauen! Die Stärke der Gegner richtet sich al ein nach der Durchschnittsstärke Deiner Truppe, sodass Du aus den Kämpfen keine großen Vorteile erzielst. Konzentriere Dich (vor allem am Anfang) darauf, dass die **Guardians möglichst schnell neue Tricks lernen,** indem Du viele ‚kle ne' Gegner besiegst, die wenig Erfahrungs- aber ein ge Ability-Punkte abwerfen (besonders geeignet: die Ifrit-Höhle).

Wer einem Gegner den Todesstreich versetzt, erhält einen **Bonus an Erfahrungspunkten.** Auch hier kann es praktisch sein die Guardians bevorzugt zu behandeln. Übrigens: Auch für nur teilweise ausgefochtene Kämpfe gibt es Erfahrungspunkte. Wurde ein Gegner einige Male getroffen und Deine Gruppe flieht anschließend, erhält sie dafür trotzdem noch einige Erfahrungspunkte. Allerdings solltest Du nicht zu oft fliehen, da dies schlecht fürs Image ist und einige Nachteile haben kann, wie Du später noch erfahren wirst.

Noch ein kleiner Tipp am Wegesrand: Wenn Du Zufallskämpfen aus dem Weg gehen willst, bewege Dich bei Deinen Reisen auf der Weltkarte immer auf geteerten Straßen!

Grundwissen Guardian Forces

Die Guardian Forces (G.F. oder Guardians) gehören in der Welt von „FF VIII" zu Deinen **ständigen Begleitern,** denn ohne sie s nd De ne Charaktere eigent ich ziemliche Dumpfbacken, die außer dem E nsatz ihrer Waffe nicht viel drauf haben. Die Hege und Pflege der mächtigen Guardians sowie ihr richtiger Einsatz wi I also gelernt sein.

Die Guard ans verfügen über eine bestimmte **Palette an Fähigkeiten,** auch Abilities genannt. Jeder Guard an beginnt seine Karriere mit vier Grundfähigkeiten „G.F.", „Draw", „Zauber" und „Item". Dies sind sogenannte Kampfbefehle, die eine F gur im Kampf ausführen kann, nachdem sie mit einem Guardian ausgerüstet wurde. Und da geht der Ärger eigentlich schon los, denn es können einer Figur nur drei solche Kampfbefehle zugewiesen werden, die restlichen (Befeh s-)Talente des Guardians l egen brach.

Die Grundfähigkeiten

Doch zunächst zu den Grundfähigkeiten: „Item" ermög icht es einer Figur ganz einfach während des Kampfes Gegenstände aus dem Inventar zu benutzen. Die Befehle „Draw" und „Zauber" beschäftigen s ch mit dem Erwerb und Einsatz von Zaubersprüchen und werden im Abschnitt „Magie und mehr" (siehe rechts) noch genauer vorgestellt. „G.F." erlaubt während des Kampfes die Beschwörung des Guardians se bst – vergleichbar den Aufruf-Substanzen in „Final Fantasy VII".

Die Beschwörung

Bei der Beschwörung eines Guard ans muss man ein ge Feinheiten beachten: Die meisten Guardians sind mit einem bestimmten Element gekoppelt, es bringt also normalerweise nichts, zum Beispiel Feuerspucker mit Ifrit zu bekämpfen.

Die Beschwörung eines Guardians dauert e nige Zeit. Je enger jedoch die Freundschaft zwischen einem Guardian und seinem Träger ist (das wird im Statusfenster des Guardians für jedes Partymitglied angezeigt, 1000 bedeutet optimale Harmonie), desto schneller ist ein Guardian einsatzbereit. Die Sympathien kannst Du Dir allerdings auch schnell verscherzen, wenn Du einen Charakter mit mehreren Guardians ausrustest!

Die eigentliche Ausrüstung ist dabei nicht das Problem – ihre allgemeinen Fähigkeiten stellen die Guardians gerne und vorbehaltlos zur Verfügung. Etwas kniffl ger wird es aber, wenn Du mit der Beschwörung verschiedener gleichzeitig ausgerusteter Guardians beginnst – und vor allem, wenn die Guardians dabei auch noch **gegensätzliche Elemente verkörpern:** Hast Du ein gutes Verhältnis zu Shiva aufgebaut und beginnst danach, verstärkt mit Ifrit zu arbeiten, so sinkt Dein Ansehen bei Shiva ganz enorm, und die Beschwörungszeiten verlängern sich entsprechend.

Achtung, Tauschgeschäft

Während der Beschwörungsphase **werden die Hitpoints von Guardian und Beschwörer ausgetauscht:** Wenn Squall gerade Shiva beschwört und in dieser Zeit angegriffen wird, so erleidet Shiva den Schaden. Die umgekehrte Richtung gilt allerdings nicht ganz: Wenn in dieser Zeit ein Heilzauber ausgesprochen wird, heilt dieser Zauber nicht den Guardian, sondern den Beschwörer – Guardians benötigen für ihre Heilung spezielle Items!

Levelaufstieg & Ability

Guardians sammeln auf doppelte Weise Erfahrung: Sie sammeln, ähnlich wie die Charaktere, Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg. Allerdings beeinflusst ein Levelaufstieg nur die Hitpoints der Guardians. Zur Entwicklung neuer Fähigkeiten müssen sie sogenannte Ability-Punkte (AP) sammeln.

Jede Figur kann mit mehreren Guardians ausgerustet werden. In diesem Fal müssen sich die Guardians jedoch die Erfahrungspunkte teilen (nicht aber die Ability-Punkte!). Mit anderen Worten: Ihr Levelaufstieg verlangsamt sich, nicht jedoch das Lerntempo neuer Fähigkeiten.

Die neuen Fähigkeiten unterscheiden sich von Guardian zu Guard an und fallen in verschiedene Kategorien.

Die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten gelernt werden, bestimmt das Programm normalerweise automatisch. Du kannst – und solltest – den Lehrplan jedoch von Hand beeinflussen, da die Vorgaben nicht immer Deinen Bedürfnissen entsprechen. (So solltest Du beispielsweise jeden ‚Neuzugang' erst einmal den Befehl „Anfeuern" lernen lassen – mit 10 AP nicht sonderlich zeitintensiv, dafür aber extrem praktisch!)

Die richtige Auswahl der Kampfbefehle kann ziemlich nervenaufreibend werden. Die folgenden Tipps können Dir das Leben aber etwas erleichtern:

- In der Anfangsphase kannst Du Dir sowieso keine teuren Gegenstände leisten, also verzichte getrost auf den Befehl „Item".
- Achte immer darauf, dass zumindest ein Partymitglied mit „Draw" ausgerüstet ist, damit neue Gegner oder Bosse untersucht werden können.

Magie und mehr

Das Magiesystem von „FF VIII" verlangt ein bisschen Umgewöhnung: Es gibt keine Magiepunkte mehr, stattdessen müssen sich die Figuren die benötigte **Magie primär von ihren Gegnern holen.** Dazu dient der „Draw"-Befehl, der jedoch erst bei einem ausgerusteten Guardian aktiv wird.

Aktivierst Du dann während des Kampfes „Draw", so wird dem Gegner eine variable Anzahl des gewählten Zauberspruchs entzogen. Diese Sprüche können für die spätere Verwendung gelagert oder direkt angewendet werden. Für den späteren Einsatz von Magie ist der Befehl „Zauber" zuständig, der ebenfalls nur über einen Guardian zugang ich ist.

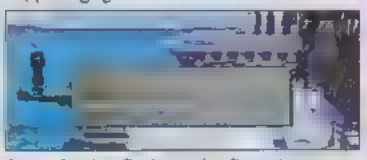
Jeder Gegner besitzt ein Repertoire an Zaubersprüchen. Dir unbekannte Sprüche erscheinen als Fragezeichen. Du solltest es Dir auf jeden Fall zur Angewohnheit machen, beim ersten Kontakt mit einem neuen Gegner (oder Boss) zu **schauen, was er zu bieten hat.**

Der Magievorrat der Gegner ist übr gens unbegrenzt: Wenn Du genugend Geduld mit bringst, kannst Du also Deine Party durch nur einen einzelnen Gegner mit dem **Maximum von 100 Exemplaren des entsprechenden Spruches je Magieart und Mitglied** ausrüsten.

Neben dem „Draw"-Befehl gibt es noch andere Wege, um an Zaubersprüche zu kommen. Überall in der Welt finden sich sogenannte **Draw-Punkte,** an denen Du ebenfalls Magie ‚saugen' kannst. Du erkennst diese Stellen normalerweise als mehr oder weniger auffällige **violette Wirbel.** Leider sind die Quellen nicht ganz so spendabel, da immer nur ein Partymitglied seine Vorräte auffrischen kann. Doch **erneuern sich die Quellen in bestimmten Zeiträumen,** also solltest Du an bekannten Stellen immer wieder mal vorbe schauen.

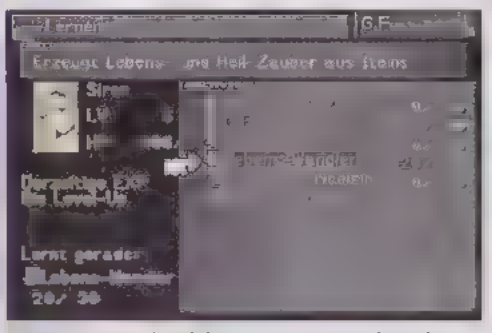
Im weiteren Verlauf entw ckeln zudem die Guardians besondere Fähigkeiten, mit denen sie bestimmte Gegenstände (oder Spielkarten) in Zaubersprüche umwandeln können. Experimentiere also immer fle ßig!

Es ist natürlich relativ zeitaufwendig, sich auf diese Weise seinen Mag evorrat aufzustocken – doch die Mühe lohnt sich. Denn nicht nur der Einsatz, sondern (und insbesondere) **der Besitz von Magie lohnt sich,** wie Du im folgenden Abschnitt „Statusverbesserung durch Koppe ung" genauer erfahren w rst.

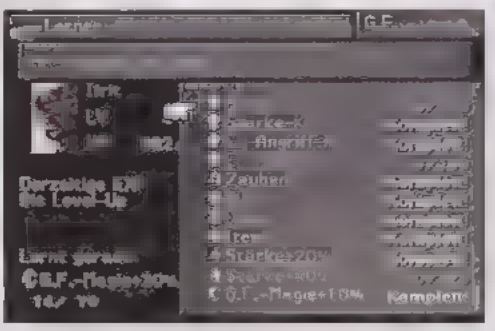


Draw-Punkte finden sich oft an den ungewöhnlichsten Stellen. Manche sind auch unsichtbar, aber dann kann ein Guardian mit der Wünschelrute weiterhelfen!

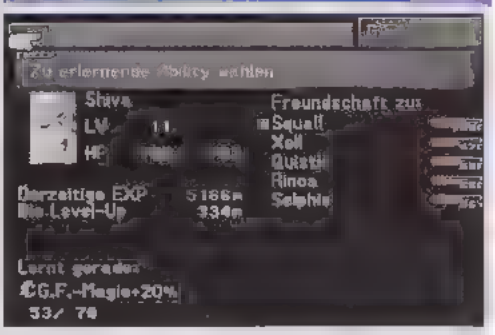
Überprüfe jeden neuen Gegner: Eventuell hat er unbekannte Zaubersprüche zu bieten!



Bereits gesammelte Ability-Points gehen nicht verloren, n Du zwischendurch das Lernthema wechselst!



Sobald der Guardian eine Fähigkeit gelernt hat, können Steigerungen dieser Fähigkeit verfügbar werden.



Je näher der Freundschaftswert (r.) bei 1000 liegt, desto schneller kann eine Figur einen Guardian beschwören!

Statusverbesserungen durch Koppelung

Da es Waffen und Rüstungen im traditionellen Sinn nicht mehr gibt, musst Du auf andere Weise für eine Verbesserung der Statuswerte Deiner Party sorgen.

Eine wichtige Rolle spielen hier die Guardians, die gleich auf **zwei Arten für Statusverbesserungen** sorgen können – vorausgesetzt, sie haben die entsprechenden Abilities bereits gelernt. Überprüfe also immer die möglichen Fähigkeiten eines neu erworbenen Guard ans und plane seinen „ernfortschritt nach Deinen Bedürfnissen.

Koppeln in der Theorie...

Die erste Methode, mit der Guardians auf die Charakterwerte Einfluss nehmen, besteht in der **direkten prozentualen Verbesserung bestimmter Werte** durch einfaches „Ausrüsten" des Guardians. Zusätzlich können ausgerüstete Guardians auch noch die **Koppelung bestimmter Charakterwerte an bestimmte Magien** erlauben. Für die Praxis heißt das: Wenn ein bestimmter Wert mit einer Magie gekoppelt wird, so erhöht sich ein bestimmter Charakterwert (beispielsweise die Angriffsstärke) um eine bestimmte Anzahl von Punkten. Die Erhöhung hängt dabei von diesen drei Faktoren ab:

- **Die Art der Magie:** Einige Zauber eignen sich für bestimmte Charakterwerte besser als andere. Es ist natürlich möglich, den Verteidigungswert mit einem Angriffszauber (zum Beispiel „Feuer") zu koppeln, Heilzauber (beispielsweise „Vita") liefern bei der Koppelung mit der Verteidigung jedoch wesentlich bessere Resultate.
- **Die Stärke der Magie:** Schwächere Zauber einer Kategorie liefern logischerweise geringere Verbesserungen als stärkere. Mit „Medica" lassen sich also bessere Verteidigungswerte erzielen als mit „Vita".
- **Die verfügbare Magie:** Je mehr „Einheiten" einer Magie verfügbar sind (also den Gegnern abgezogen wurde), desto höher fällt die Verbesserung aus. Also sorgen zum Beispiel 100 „Feuer"-Zauber für mehr Stärkepunkte als 50 davon.

...und in der Praxis...

Diese Verbesserungen betreffen nicht nur die primären Charakterattribute wie Stärke, Verteidigung oder Hitpoints. Sie betreffen auch die Anfälligkeit gegen bestimmte Arten von Angriffen oder zusätzlichen Schaden durch Angriffe mit einem bestimmten Element.

Insgesamt kannst Du (je nach Fähigkeiten des Guardians) **auf bis zu drei Bildschirmseiten Magien koppeln,** indem Du während der Zuweisung mit den Richtungstasten zwischen diesen Seiten wechselst (die Werte, denen Du Zauber zuweisen kannst, werden dabei hervorgehoben). Auf der ersten Seite befinden sich die schon vorgestellten **primären Charakterwerte**.

Seite 2 ist für **elementare Angriffe und Verteidigung** zuständig. Bei einem elementaren Angriff verursacht Deine Waffe zusätzlichen Schaden einer bestimmten Art, wenn sie mit einer bestimmten Art von Magie gekoppelt ist.

Dabei ist der Begriff „Element" nicht zu eng zu begrenzen: Dass man Feuergegnern mit einem gekoppelten Eiszauber eiskalt eins auswischen kann, durfte auf der Hand liegen. Doch falls Dir einige untote Zombies das Leben schwer machen sollten, kannst Du sie durchaus mit einem gekoppelten Heilzauber schocken!

In umgekehrter Richtung funktioniert die elementare Verteidigung. Durch die hiermit gekoppelten Magien verringerst Du den Schaden, den Deine Party durch bestimmte magische Angriffe erleidet. Je höher der Prozentsatz, desto besser bist Du gegen Angriffe geschützt. Übersteigt der Wert 100 Prozent, so absorbierst Du die entsprechenden Schäden vollständig und wirst vielleicht sogar noch geheilt!

Bildschirmseite 3 ist für **Statuszauber** zuständig. Hier kannst Du durch Koppelungen festlegen, ob Deine Gegner durch einen Treffer mit der Gunblade vergiftet oder gelähmt werden sollen oder ob Du Dich gegen Angriffe durch Zauber wie „Stumm" oder „Schlaf" schützen willst.

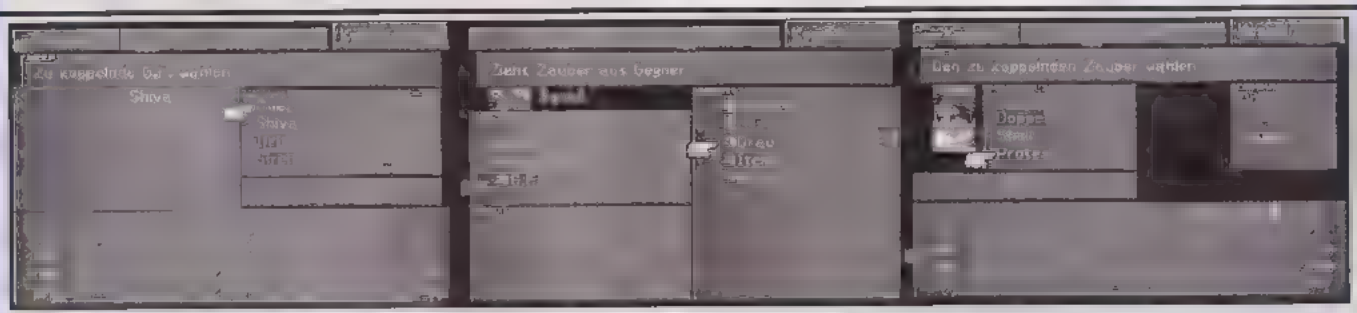
...oder automatisch

Normalerweise kannst D... **Automatik-Funktion** der M... recht gut verlassen: Sie sorgt ... für eine optimale Verbesserung de...

Je nach Situation kann es ... natürlich auch sinnvoll sein, ... Feinabstimmungen selbst vorzunehmen. Wenn Du beispielsweise durch ein Gebiet marschierst, in dem überwiegend mit Feuer kämpfende Gegner lauern, solltest Du natürlich sinnvollerweise darauf verzichten, die ansonsten lieb gewonnenen Feuermagien mit Deinem Angriff zu koppeln. Verwende stattdessen lieber Eiszauber für Elementarangriffe und benutze die Feuerzauber für die Elementarverteidigung.

Vergiss niemals, dass sämtliche **Werteverbesserungen, die durch Koppelung von Zaubern entstanden sind, von der Anzahl der gelagerten Zaubersprüche abhängen:** Setzt Du während der Kämpfe gekoppelte Zauber ein, so „verzauberst" Du nach und nach alle gewonnenen Vorteile.

Darum kann es ganz hilfreich sein, ältere und auch schwächere Zauber aufzubewahren: Ein paar mehr Stärkepunkte oder eine 50-prozentige Verteidigung gegen bestimmte Elementarangriffe durch 100 mühevoll angesammelte schwache Zauber, über die sich die aktuellen Gegner höchstens totlachen würden – das ist allemal besser als gar nichts!



1. Unbedingt kontrollieren: Ist die entsprechende Figur mit wenigstens einem Guardian ausgerüstet?

2. Wurden alle der dringend benötigten Befehls und Charakter-Abilities sinnvoll zugewiesen?

3. Hast Du die verfügbaren Zauber effektiv mit den dazu passenden Charakterwerten gekoppelt?

Checkliste für die Guardians

Bei jeder Änderung der Partyzusammenstellung solltest Du überprüfen, ob jedes Partymitglied mit einem geeigneten Guardian ausgerüstet ist und ob die Zauber wunsch- und situationsgerecht gekoppelt wurden. Die bebilderte Checkliste zeigt Dir, was Du in jedem der Kopplungsbildschirme unbedingt beachten solltest.

4. Passen die für Elementarangriff und -verteidigung gekoppelten Zauber zu den Gegnern?

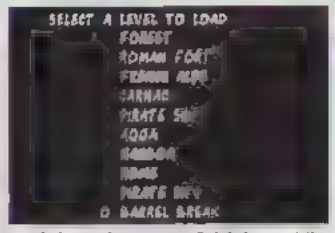
5. Letzter Check: Besteht ein optimaler Schutz gegen statusverändernde Angriffe?

Asterix

Für die Levelauswahl haltet Ihr bei der Sprachauswahl Ⓐ gedrückt, und betätigt nacheinander die Tasten ↑→↓←←↓→↑. Der Satz „Cheat Mode Active" erscheint und bestätigt die Eingabe. Startet nun ein neues Spiel, um in das Cheat-Menü zu gelangen.

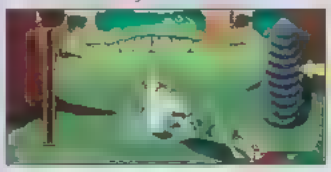
Haltet hier Ⓐ gedrückt und gebt dann die Kombination ↑→↓←←↓→↑ ein

Juchhee, Cheatrix Asterix!



Nach Start eines neuen Spiels kommt Ihr in das Levelauswahl-Menu

...und tobt Euch gleich an Fässern



... oder mehr oder minder hilflosen Römern aus (den Rekord im Weitwurf hält natürlich Schwergewicht Obelix!)

Croc 2

Vorspeise – 100 Bonus-Kristalle

Haltet im Hauptmenu L1 und druckt dann nacheinander ○○◎↓←→←← Haltet Ihr nun während des Spiels R2 und betätigt ○, so bekommt Ihr jeweils 100 Kristalle. Damit könnt Ihr Euch beim Händler problemlos mit Zusatzleben und anderen hilfreichen Gegenständen eindecken!

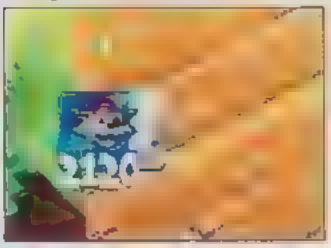
Hauptgericht – das Cheat Menu

Haltet im Hauptmenu L1 und drückt nacheinander Ⓐ←→○↑↑→◎ Betätigt nun einfach während des Spiels R2 und L2 gleichzeitig, um das Cheat-Menu hervorzulocken

Gebt beide Cheats im Hauptmenu ein

„Croc 2". Kommt mit, es gibt neue Abenteuer!

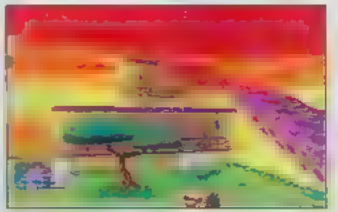
Haltet Ihr dann im Spiel R2 und betätigt noch die Taste ○ dazu...



... so steigert Ihr Euer Vermögen um jeweils 100 der hübschen Klunker

Mit R2+L2 dagegen könnt Ihr im ausführlichen Cheat-Menü an den verschiedenen Gegenständen schrauben

oder in einen beliebigen Level hupfen



So freut sich der Tourist über einen frühen Blick aufs malensche Inka-Dorf

KKND Krossfire

Bei den Passcodes für einzelne Missionen ließen sich die Designer von verschiedensten Filmen inspirieren – erkennt Ihr, von welchen?

Passcodes Kampagne 1

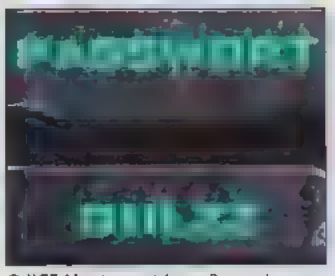
Evolutionäre
Die Kanonen von Navaho:
HHQQQ4
Der Kaninchenbau:
HUQQQI
Die sieben Samurai
HDQQQS
Die Vögel
HLQQQZ
Enge Beziehung:
IQQQHZ
Geleitschutz
IVQQUZ
Flammender Sonntag:
IAQQGZ
Mauern des Jenseits
IGQHGZ
Das Ende der Symmetriker
ILQHLZ
Dammbruch:
IQQQHZ
Rückeroberung des Turms
JUQFLZ
Luftherrschaft
JDQ6LZ
Operation Pfannkuchen
JCH6LZ
Auf zur Verschrottung:
JKU6LZ
Alle Serie 9 vernichtet.
KVG6LZ
Alle Überlebende vernichtet
K8GLLZ

Passcodes Kampagne 2

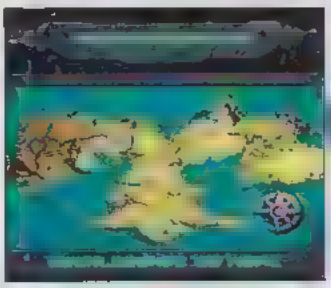
...der ebende
Die große Flucht:
DTSQS8
Technik der Welt
DUSQSI
Kamikaze-Kommando:
DBSQSS
Himmelfahrtskommando:
DJSQSZ
Untergangsstimmung:
ESSQSZ
Roboter surfen nicht
ETSQUZ
Der Konvoi
EOSQHZ
Stoßtrupp nach Avalon
ENSQJZ
Schmelzt die Roboter ein
EJSHJZ
Einsatz schwerer Waffen:
FGSUJZ
Wer zuerst kommt
FISGJZ
Sonderflug der Con-Air
F3SLJZ
Zweimal ist keinmal
[illegible]
Nieder mit den Mutanten
GSULJZ
Alle Evolutionäre vernichtet
G1HLJZ

Passcodes Kampagne 3

Serie 9
Jagd auf Wühlmäuse
L41Q14
Alarmstufe purpur
LI1Q1L
Checkpoint Charlie
LQ1Q1Q
Highway zur Hölle:
LZ1Q1Z
Die Brücke fahlen Anheim:
M11Q4Z
Der Ringelreihen:
MB1QIZ
Früchte des Zorns
MP1QQZ
Die Haue-Lagune:
M91QZZ
Mutanten Off Line
MZ1HZZ
Die Mauern von Jericho
N41UZZ
...osen im Strom:
[illegible]
Menschen am Fluss:
NF1LZZ
Witterung der Morgenluft
N94LZZ
Überlebende Go Home
O11LZZ
Alle Überlebende vernichtet:
OJQLZZ



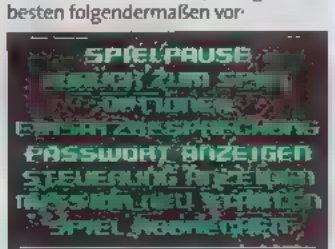
OIILZZ Mit dem richtigen Passcode



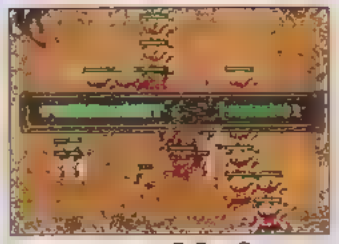
...schickt Ihr in der letzten Mission die überlebenden Gegner nach Hause und übernehmt die komplette Karte

Das versteckte Cheat-Menü

Wer sich nicht mit den Passcodes den ganzen Spaß nehmen will und nur ein bisschen Hilfe braucht, der geht am besten folgendermaßen vor:

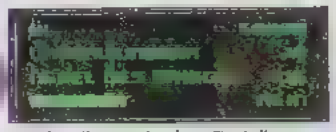


Drückt im Spiel die Tasten L1+L2+R1+R2 und betätigt START. Wählt dann die Option „Passwort anzeigen"...



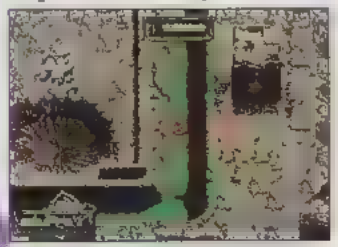
...und drückt hier ←◎□→⊗

Es erscheint der Menüpunkt „Cheats"



In dem Ihr verschiedene Einstellungen für frustrierte Feldherren findet

Stört Euch etwa der schwarze „Nebel des Krieges" oder der Ölmangel?



Alles kein Problem, mit 50.000 Öleinheiten und einem aufgeklärten Spielfeld lässt sich viel umsichtiger handeln!

Das simple „Beenden" einer Mission bringt wenig Ruhm...

...aber dafür den filmischen Abschluss eines siegreichen Kampfes

Tony Hawk's Skateboarding

Alle Strecken im Übungsmodus
Beginnt ein neues Spiel und pausiert es. Haltet L1 und drückt nacheinander □ ↑ ← ↑ ◎ Ⓐ. Das Pausen-Menü wackelt kurz zur Bestätigung. Beendet das Rennen und wählt einen neuen Level. Nun kann eine beliebige Strecke ausgewählt werden.

Der Riesen(brumm)schädel
Beginnt ein neues Spiel und pausiert es. Haltet L1 und drückt nacheinander ← ↑ ⊗ ↓ ↑ ⊗. Das Pausen-Menü wackelt kurz zur Bestätigung. Beendet das Rennen und wählt einen neuen Level – in dem Euer Skater seinen Ballonschädel spazieren fährt

Haltet in der Pause L1, gebt □ ↑ ← ↑ ◎ Ⓐ ein und beendet den Level

Anschließend wählt Ihr SELECT LEVEL

...und wählt Eure Wunschstrecke, obwohl die einzelnen Kurse auch weiterhin als gesperrt gekennzeichnet sind

Also, auf nach Miami in die Turnhalle

...in der Ihr nach Eingabe des zweiten Pausencheats (L1 halten, dann ← ↑ ⊗ ↓ ↑ ⊗, Level beenden und neu starten) stolz Euren Wasserkopf zeigt

V-Rally 2

Startet ein neues Spiel und benutzt die aufgeführten Namen für Eure Piloten – damit schaltet Ihr die entsprechende Cheat-Funktion frei. Um die versteckten Strecken dann zu befahren, startet Ihr anschließend den ersten Kurs der Korsika-Strecke im „Time Trial"-Modus

Cheats

Motorenleistung verdoppeln:
LDN

Die Autos springen weiter
FLY

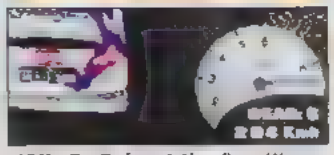
Versteckte Strecke Nr. 1:
CBLC

Versteckte Strecke Nr. 2
CBLCA

Versteckte Strecke Nr. 3
CBLCB

Versteckte Strecke Nr. 4
CBLCC

Versteckte Strecke Nr. 5
CBLCD



LDN: Der Tacho zeigt's – dieser Wagen wurde gewaltig getunt!

CBLC. Mit diesem Pilotennamen...

...geht Ihr ins Zeitfahren

...und wählt dann den ersten Korsika-Kurs aus – hinter dem sich allerdings

...die erste versteckte Strecke verbirgt

Virus – It is aware

Passcodes

Sewers:
◎□⊗Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ

Hall:
Ⓐ◎Ⓐ□□Ⓐ Ⓐ Ⓐ

Swimming:
⊗Ⓐ⊗□⊗Ⓐ Ⓐ Ⓐ

Nakom:
⊗◎Ⓐ Ⓐ□Ⓐ Ⓐ Ⓐ

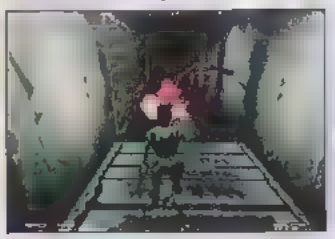
Docks:
Ⓐ□□◎Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ

Boat:
⊗◎⊗□◎Ⓐ Ⓐ Ⓐ

Lab:
◎□◎⊗Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ

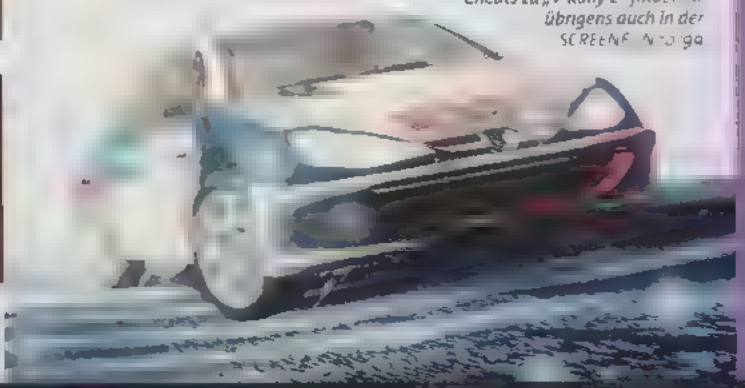
◎□◎⊗Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Dieser Code

schaltet das Labor frei



...in dem es vor Mutationen nur so wimmelt – Augen zu und durch!

Cheats zu „V-Rally 2" findet Ihr übrigens auch in der SCREENFun 99



Text: Andreas von Lepel

Shadow Man

Teil 2

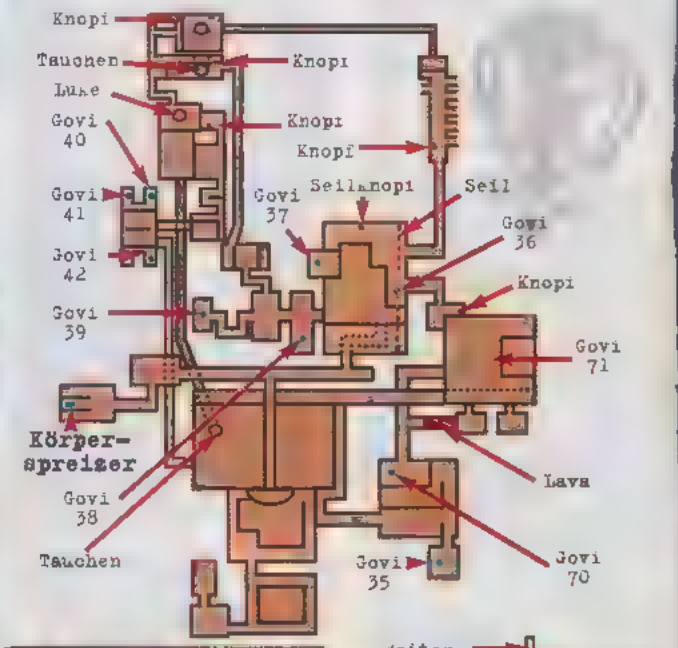
Willkommen zum zweiten Teil der [illegible] Reise des Schattenmanns durch die Welt der Lebenden und der Toten.

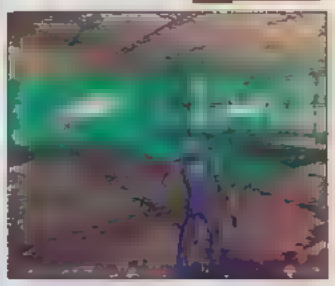
Wenn Mike wieder eine dunkle Seele in sich aufnimmt, erwartet Dich ein farbenfrohes Schauspiel

Karte 10: Spielzimmer

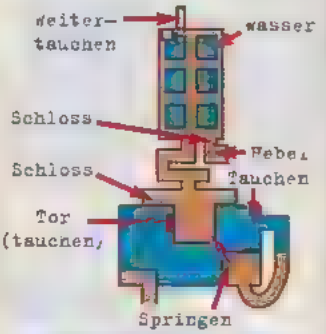
Asyl – Spielzimmer

Hier kannst Du erst einmal fünf Seelen erwerben → Shadowlevel 6. Weitere drei gibt es hinter den Blutfällen. Auch hier gilt es, einen **Körperspreizer** zu finden





In dieser Halle befinden sich zwei der dunklen Seelen im oberen Stockwerk



Die Govi in diesem Saal werden mit [illegible]ker Feuerkraft vor Dir geschützt

Karte 11: Tempel des Feuers

Tempel des Feuers

Von den Pfaden der Schatten kommend, musst Du zum Tor (Level 5). Dort wartet das **Flambeau** auf Dich.

Das Flambeau öffnet mit Feuerkraft die ledernen Tore mit den Flammen darauf

Karte 12: Prophezeiungsraum

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum

Hinter dem Fundort des Le Soleil steht ein Tor (Level 6). Folge dem Pfad zum Tempel der Prophezeiung

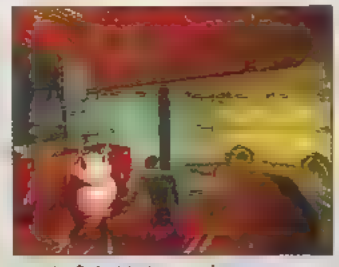
In der nächsten Grotte musst Du über die Brücke zum Prophezeiungstempel

Karte 13: Tempel der Pr...

Tempel der Prophezeiung (Marcher)

Durchquere den ganzen Tempel und sammle unterwegs vier Seelen auf. Aktiviere die Blutfalle und erhalte eine Seele. Sammle dann über die Blutfalle drei weitere Seelen. Mit dem Baton-Teleporter kommst Du an eine weitere Seele heran → Shadowlevel 7. Besorge Dir das zweite Tattoo und greife über die Lava laufend zu den nächsten drei Seelen. Hinter dem Tor (Level 7) am Eingang des Tempels gibt es das **Marteau** zu erbeuten.

Über den aktivierten Blutfall gelangst Du leicht an die freigesetzte Seele



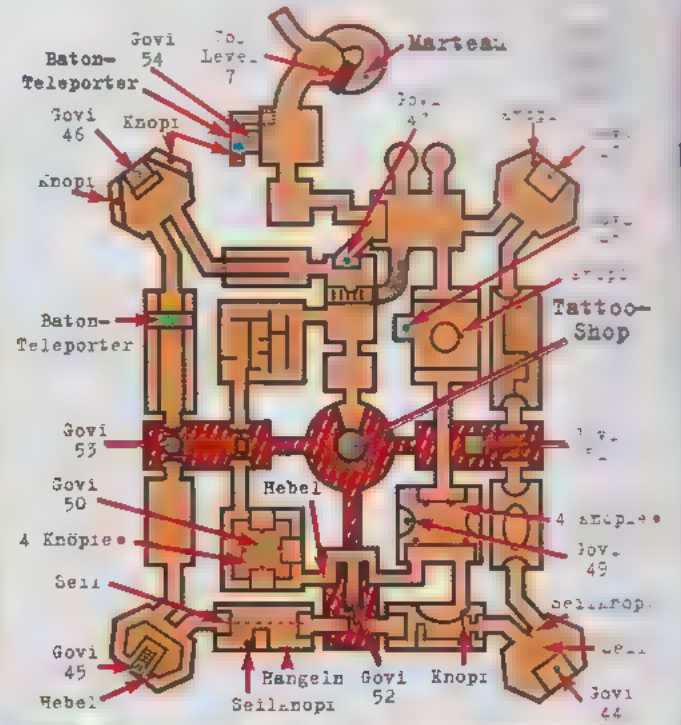
Um die Rutschbahn zu erklimmen, bedarf es eines fehlerlosen Sprints

Mit Hilfe des Schalters an der Säule kann der Kletterarm gedreht werden

In diesem Raum wird eine Runde Hangeln und geschicktes Springen erwartet

So billig, nämlich zum Nulltarif, bekommst Du coole Tattoos sonst nicht

Fahr an dem Hebel hinunter und spurte dann die Schräge hinauf zum Govi



Nach erfolgreichen Sprungkaskaden benutzt Du den Teleporter und gelangst

zu dem am Anfang des Levels ... baren Versteck einer dunklen Seele

Karte 14: Tempel des Lebens

Tempel des Lebens

Über die Lava gelangst Du an zwei Seelen und den Eingang zum Wüsten Land von den Schattenpfaden aus. Dort erwartet Dich das **Enseigne**

Die zwei dunklen Seelen aus dem Tempel des Lebens sind schnell besorgt...

... denn sie liegen relativ dicht beieinander, getrennt nur durch ein Stück Lava

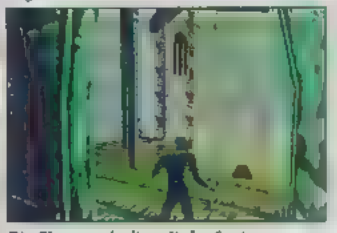
Hinter diesem Tor der Stufe 6 findest Du das Flammenschild als Schutzwaffe

Karte 15: Tempel des Feuers

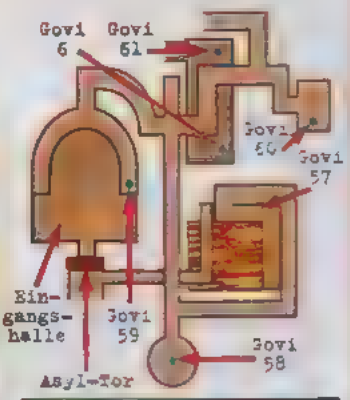
Asyl – Tor

Über den rechten Pfad vor dem Tor kommst Du an fünf weitere Seelen heran.

Der Rundlauf durch den Asyleingang beginnt mit dem Govi in der Lavahalle



Die Eingangshalle mit der Seele im zweiten Stock kennst Du von früher



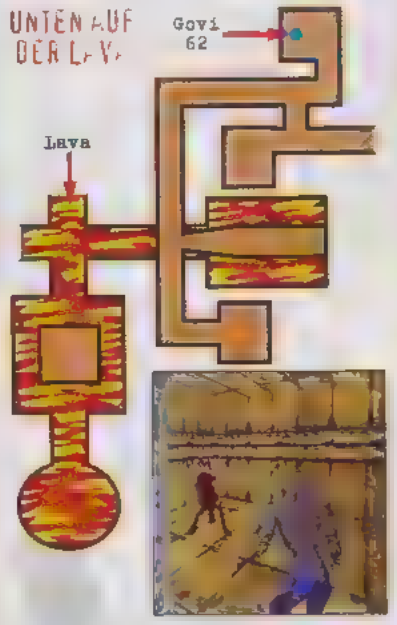
Auch dieses höher gelegene Govi lag schon einmal in Deinem Blickwinkel

Text und Karten: Joachim Enderlin

Karte 16: Kathedrale des Schmerzes

Asyl – Kathedrale des Schmerzes

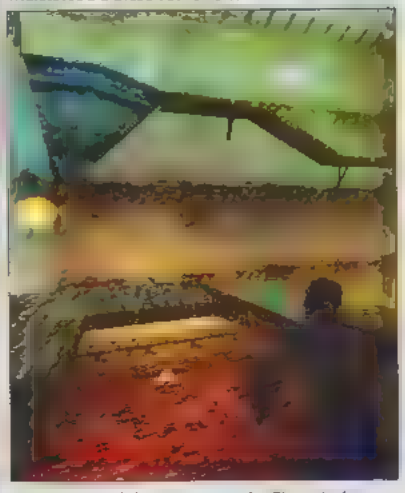
Lass Dich in das Lava-Loch fallen. Du erreichst ein geheimes Area und findest dort eine Seele



In den Tiefen der Katakomben wartet die Überraschung

Karte 17: Tempel des Feuers

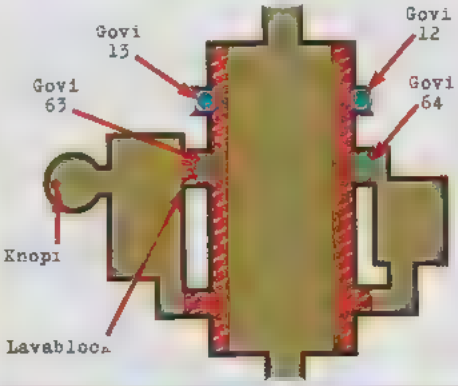
Durch gezieltes Ballern und etwas Springen meisterst Du diese Vorhalle zur Seele



Nur ein paar Schwestern aus der Flugschule erschweren das Erklimmen der Planken...

Tempel des Feuers (Toucher)

Lass Dich in der Halle mit den zwei unerreichbaren Govi (63, 64) auf den Lavaboden fallen. So sind sie zum Einsammeln bereit



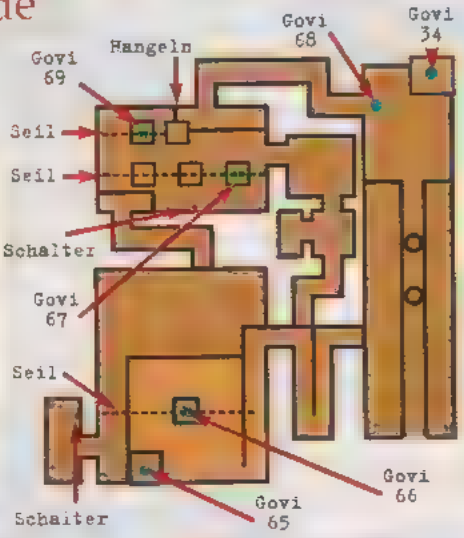
die direkt zur zweiten an dieser Stelle erhältlichen Seele führen. Damit ist dieser Saal des Feuertempels von den Govi gereinigt

Karte 18: Käfigpfade

Asyl – Käfigpfade

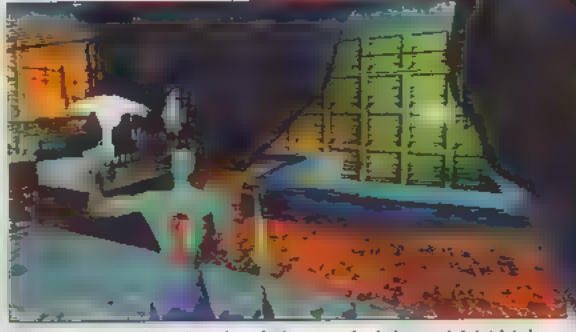
Lass Dich auf die Lava fallen und besorge Dir dem linken Pfad folgend fünf neue Seelen

Über die Schräglifte auf der rechten Seite gelangst Du erst zum Govi und dann weiter



Die Voodoo-Priesterin steht im Mittelpunkt des Dunkelheits-Rituals

Die erste Seele ist von hier aus schon in Sprungweite, zur zweiten muss von der anderen Seite hingehangelt werden



In diesem Raum hast Du schon früher eine Seele kassiert, jetzt ist die damals unerreichbare an der Reihe

Karte 19: Bayou Paradis

Asyl – Spielzimmer

Geh zum Kerker mit dem Lava-Absatz. Von dem Geheimgang aus holst Du zuerst eine Seele und erledigst dann den Giganten, der auch noch eine Seele in seinem Inneren verbirgt (siehe Karte 10). Dazu kannst Du Dich in dessen Untersch upf stel en und munter schießen (Ausweichen nicht vergessen)

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum

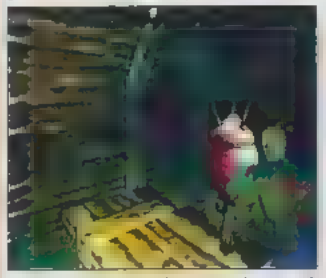
Hinter einem Tor (Level 7) findest Du das dritte Stück des l'Eclipser: **La Lame** (siehe Karte 12). Begib Dich mit dem ganzen Satz Zubehör zu Nettie.

Bayou Paradis – Louisiana

Nach dem Vollzug des Rituals sammelst Du sieben Seelen und zusatzlich auch noch die **Pumpgun** im Level ein. Die siebte Seele erreichst Du über den Baton-Teleporter neben der Kirche

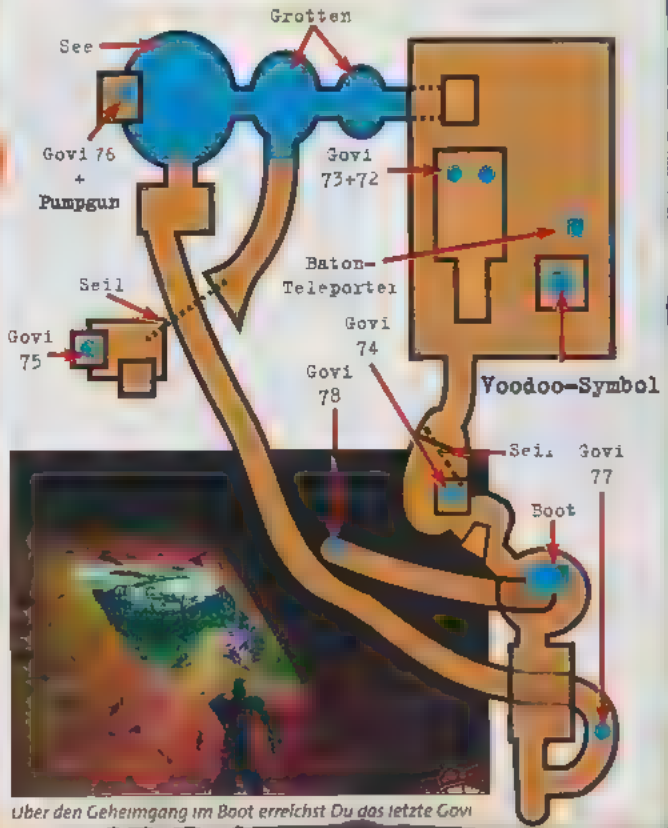
Über den Geheimgang hinter der Lava geht's zum vorletzten Spielzimmer-Govi

Endlich ist das dritte Teil des l'Eclipser gefunden – Zeit für ein magisches Ritual



Die Hutte im See verbirgt eine Seele und eine Pumpgun für die echte Welt

Nettie ist vorerst [illegible] dafür brauchen die Seelen in der Kirche keine Zusatzarbeit



Über den Geheimgang im Boot erreichst Du das letzte Govi

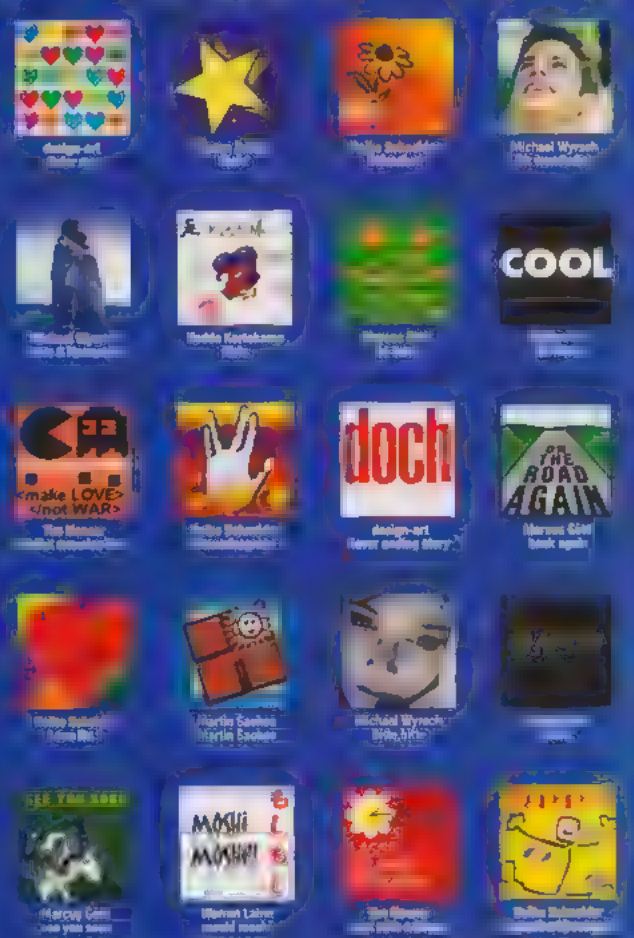
e RITTER SPORT cards

NIE WIEDER ÖDE E-MAILS

Liebe Grüße gibt's an jeder Ecke, e-cards auf jeder Website, ... aber das hier ist neu: Bei RITTER SPORT gibt's ab sofort die schrillsten e-cards – von Top-Kreativen gestaltet, quadratisch, witzig und absolut außergewöhnlich! Für alle, die zu den bewegenden Themen LOVE, FUN, SORRY, HURRAH was zu sagen haben, heißt es deshalb: Ab ins Netz – rauf auf die RITTER SPORT Website – e-cards auswählen – personalisieren und mit anderen, welche die vielen verrückten e-cards gestaltet haben, verschicken!

Sag's mit diesen e-cards:

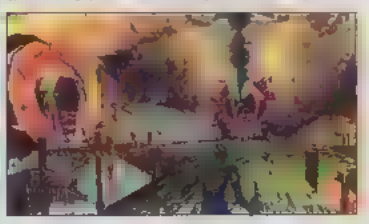
Love | Fun | Sorry | Hurrah



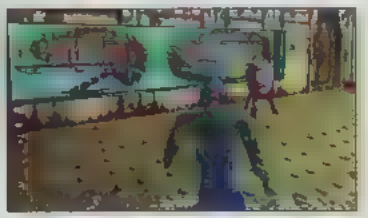
www.ritter-sport.de

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum

Auf der Plattform mit den drei Toren (Level 7, 8 und 9 (siehe Karte 12) nimm das 7er



Das linke Tor auf der reichlich ausgestatteten Plattform soll hier Deine erste Wahl sein

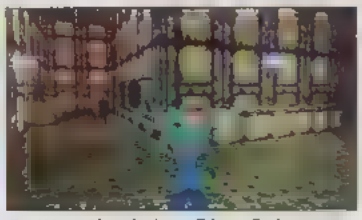


Wieder zur Lava zurück, kannst Du auf dem Nebenweg den Raum gegenüber besuchen

Das etwas andere Karussell bringt Dich über den Lavasee zur nächsten dunklen Seele

Asyl – Lavadukte

Hier findest Du zuerst drei Seelen und dann über die Lava zwei weitere.

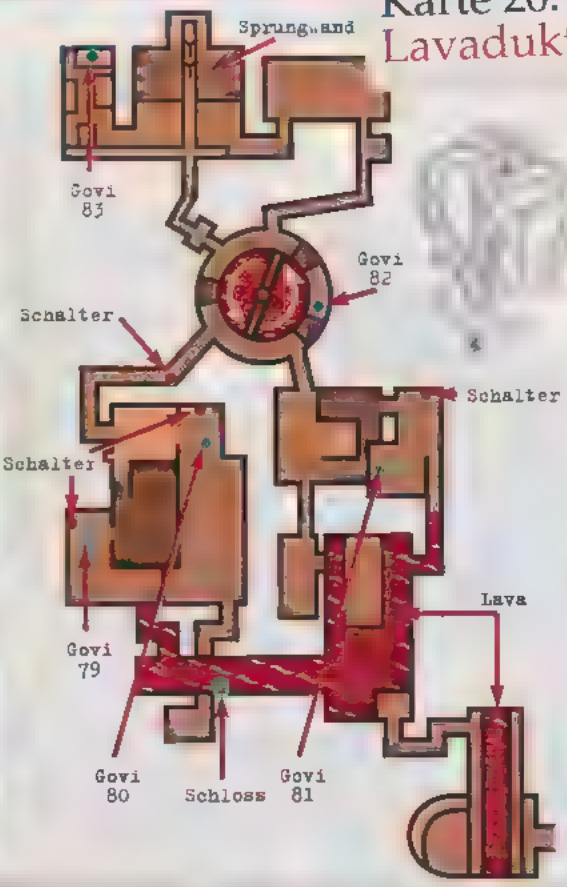


Die Wege über die Lava führen Dich zuerst zu diesem extrem heimeligen Plätzchen

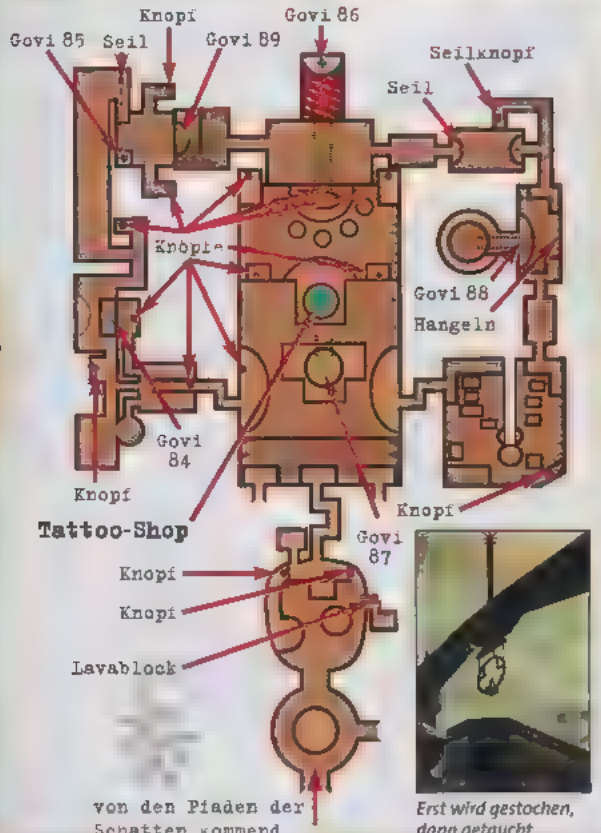
Gleich noch einmal über die Lava, und die dritte Seele steht zum Abschuss frei

Ein Blick aus luftiger Höhe macht den nötigen Sprungweg zum letzten Govi klar

Karte 20: Lavadukte



Karte 21: Tempel des Blutes

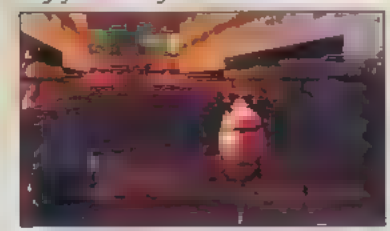


Erst wird gestochen, dann getaucht...

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum

Gehe dieses Mal durch das 8er Tor

Ein erster Überblick über den zentralen Kessel sorgt für den nötigen Durchblick



Nach dem „Heiße Socken" Parcours an den Sicheln vorbei wartet die lederne Belohnung

und schon ist eine weitere dunkle Seele in den persönlichen Fundus aufgenommen

Tempel des Blutes (Nager)

Sammle drei Seelen: eine im Vorbeigehen, eine über einen Blutfall und eine über die Lava in der zentralen Halle. Hole dann Dein **drittes Tattoo**. Auf dem folgenden Tauchgang findest Du drei weitere Seelen.

Die erste Seele erreichst Du hier ganz ultragewöhnlich über ein gespanntes Seil

Die fünf Knopfe an den Seiten des Kessels senken den Tattoo-Lift auf die richtige Höhe

In der nächsten SCREENFUN bewältigt der Shadow Man den dritten und letzten Teil seiner Reise durch die Schattenwelt!

Star Wars-Episode I: Racer

Für den Mega-Cheat benötigt Ihr zwei unbenutzte Speicherblöcke, wobei einer davon der vierte sein muß. Wählt nun den anderen freien Slot aus. Haltet bei der Namenseingabe Z gedrückt und gebt **RRTANGENT** ein, indem Ihr jeden Buchstaben mit L bestätigt. Wählt abschließend „End" und druckt L gefolgt von B.

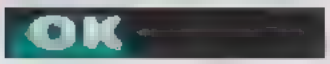
Benutzt nun den gleichen Speicherstand nochmal und gebt wie oben beschrieben den Namen **ABACUS** ein druckt aber abschließend L und A. Es erscheint ein kleines OK am unteren linken Bildschirmrand, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.

Geht zurück zum Startbildschirm und druckt C▶. Die Schrift „ALL PODS TRACKS UNLOCKED!!!" erscheint. Startet ein neues Turnier, im vierten Slot wurde ein Speicherstand namens DBG angelegt. Wählt diesen aus, Ihr könnt jetzt alle Strecken und Rennfahrer auswählen, inklusive der Bonus-Charaktere Jinn Reeso und Cy Yunga!

Zusätzlich könnt Ihr, indem Ihr ein laufendes Rennen pausiert und ↑←↓→ druckt, in den dann erscheinenden Cheats-Optionen verschiedene Einstellungen ändern.

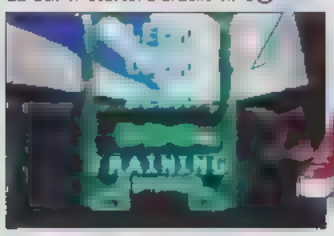
RRTANGENT *Gebt den ersten Spielernamen wie im Text beschrieben ein*

ABACUS*, ...den zweiten Namen ebenso*



Das freundliche „OK" bestätigt Euch, dass Ihr bis jetzt richtig liegt

Zurück im Startbild drückt Ihr C▶



Nach Start eines neuen Turniers findet Ihr jetzt im 4. Speicherslot den Spielstand DBG, wählt ihn aus

Ab jetzt sind alle Strecken verfügbar

mit allen ihren Strecken freigeschaltet

Für weitere Schummeleien drückt Ihr in einer Spielpause die Tasten ↑←↓→

Ihr könnt nun viele Parameter des Spiels (Unverwundbarkeit u. a.) in dem Debug-Menü verändern

Vigilante 8

Gebt die nachstehenden Codes als Passwörter im Optionsmenü ein.

Cheats

Alle Charaktere und Levels
JTBT7CFD1LRMGW

Gleiche Autos im Mehrspieler Modus möglich
MIX_MATCH_CARS

Verbesserte Abfangraketen
MISSILE_ATTACK

Unsterblich
LIVING_FOREVER

Schneller feuernde Waffen
FIRE_NO_LIMITS

Geringere Schwerkraft
A_MOON_GETAWAY

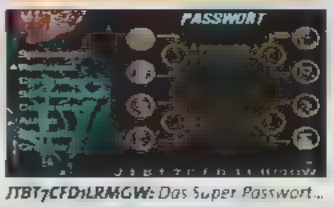
Keine Gegner
POPULATION_OUT

Zeitlupen-Modus
GO_REALLY_SLOW

Experten-Modus
I_AM_TOUGH_GUY

Levelauswahl
LEVEL_SHORTCUT

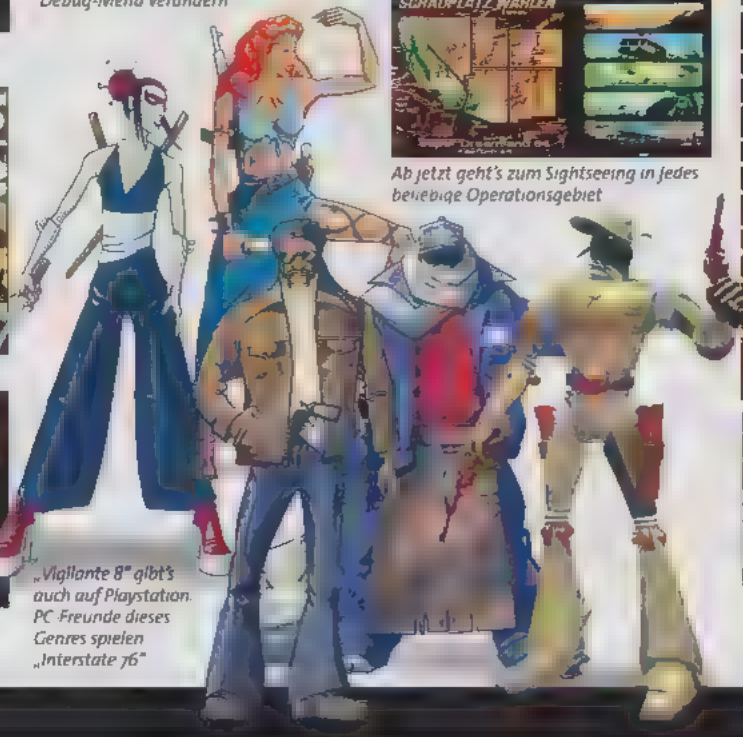
Alle Endsequenzen hintereinander
LONG_SLIDESHOW



JTBT7CFD1LRMGW: *Das Super Passwort...*

bringt Leben in die noch karge Level- und Charakterlandschaft

Ab jetzt geht's zum Sightseeing in jedes beliebige Operationsgebiet

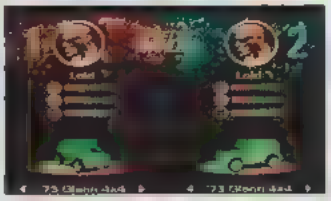


„Vigilante 8" gibt's auch auf Playstation. PC-Freunde dieses Genres spielen „Interstate 76"

und das auch noch als Arien

...das sich mal so richtig austoben will!

LONG_SLIDESHOW: *Wählt Ihr nach diesem Cheat eine beliebige Endsequenz aus, so werden alle gezeigt*



MIX_MATCH_CARS: *Damit bei Zweispieler-Schlachten die Chancen gleich verteilt sind, könnt Ihr jetzt identische Charaktere und Fahrzeuge auswählen*

Die fünf aufsammelbaren Waffen haben jeweils zwei zusätzliche Angriffsmöglichkeiten, die durch bestimmte Tastenkombinationen aktiviert werden. Im nachfolgenden Kasten findet Ihr die geheimen, nicht in der Anleitung genannten Kombis.

Kombis

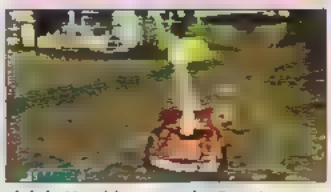
Abfangraketen – Kombi Leuchtköder (braucht zwei Raketen, die Raketen Eurer Feinde und deren Spezialangriffe folgen jetzt Euren Raketen und treffen nicht mehr den Wagen):
↑↑↑, MASCHINENGEWEHR

Turboraketen – Kombi Stampede (feuert 1-5 Raketen gleichzeitig)
↑↓↑, MASCHINENGEWEHR

Makromörser – Kombi Salto Mortale (der von Euch anvisierte Wagen wird vom Boden weggesprengt und landet auf dem Dach):
↓↓↓, MASCHINENGEWEHR

K.O.-Kanone – Kombi Preßbock (braucht zwei Ladungen, wirft bei einem Treffer den Gegner zurück):
↓↑↓, MASCHINENGEWEHR

Straßenminen – Kombi Multiplex (legt 1-6 Minen auf einmal ab)
←→↑, MASCHINENGEWEHR



↓↓↓, Maschinengewehr *Zuerst braucht Ihr den Makromörser und zwei Ladungen – und schon zappelt Euer Gegner wie eine umgekippte Schildkröte!*

Battleship

Passcodes

Mission 2: QYBGTK	Mission 26: BCSQBV
Mission 3: QWJGTM	Mission 27: BDVQJQ
Mission 4: GKPQZP	Mission 28: YYFGPK
Mission 5: QRKGTD	Mission 29: BJRQZN
Mission 6: QPDGYM	Mission 30: TRGGTD
Mission 7: QQLGTD	Mission 31: JDNQJQ
Mission 8: QXFGTL	Mission 32: TXBGTL
Mission 9: QNMGTK	Mission 33: ZKTQKP
Mission 10: NPGGYM	Mission 34: ZHPQCW
Mission 11: NXHGTL	Mission 35: JCXQJV
Mission 12: NQBGYD	Mission 36: TVDGTL
Mission 13: NQZGPD	Mission 37: TTLGPB
Mission 14: NNCGYK	Mission 38: JZWQKX
Mission 15: HJXQCN	Mission 39: JMRQCQ
Mission 16: NYDGTK	Mission 40: PXGGTL
Mission 17: NWLGTM	Mission 41: CHNQBW
Mission 18: NTFGTB	Mission 42: CGYQJS
Mission 19: NRMGTD	Mission 43: CDTQZQ
Mission 20: BBQQBP	Mission 44: CBPQBP
Mission 21: YPHGTM	Mission 45: CMXQCQ
Mission 22: YRBGTD	Mission 46: CKSQJP
Mission 23: YRZGXD	Mission 47: CLVQZV
Mission 24: YQCGTD	Mission 48: PPFGYM
Mission 25: YSKGPC	Ending: PQMGTD

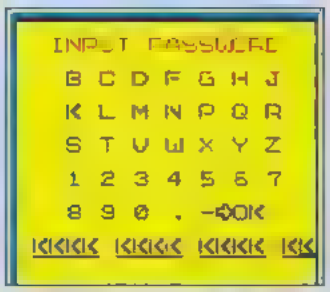
PPFGYM: Dieser Passcode

bringt Euch zur letzten Mission

in der die Badewanne schon so mit Schiffen zugestellt ist, dass es schwierig wird, nicht zu treffen (22 von 64 Feldern sind besetzt, ihr habt also bei jedem Schuss eine Trefferquote von 34 Prozent)

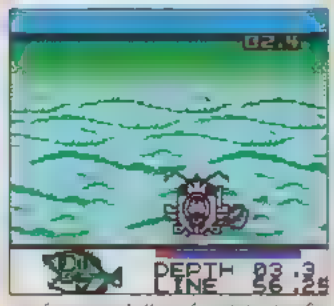
Nachdem Euer Gegner endgültig baden gegangen ist (oder ihr den Passcode **PQMGTD** angewendet habt) kommt der Abspann mit vielen kleinen Helikoptern

Black Bass Lure Fishing



Gebt ihr für jeden Buchstaben ein K ein..

so könnt Ihr Euch nach Wahl eines (der nun zahlreich vorhandenen) Köders..



auf spannende Kämpfe mit den häufig beißenden F schen gefasst machen

„Men in Black": Falls Ihr zuvor eingegebene Level-Passcodes vergessen habt, schaut in die Tabelle unten!

Men In Black

Passcodes & Cheats

Passcodes

Level 2: 2710	Level 4: 0309	Level 6: 3107
Level 3: 1807	Level 5: 2705	

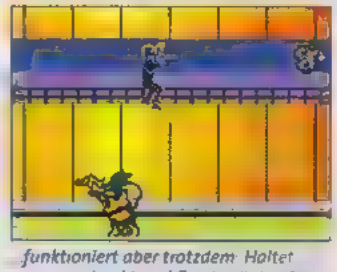
Cheats

Levelsprung (in der Spielpause mit SELECT aktivieren):

Agent kann fliegen (im Spiel mit SELECT und Richtungstasten):

0601: Der eingegebene Frog Cheat

wird zwar auf dem Display mit einem fetten ERROR (Fehler) bestätigt



funktioniert aber trotzdem: Haltet SELECT gedrückt und fliegt mit den [illegible]tungstasten über den Köpfen der [illegible]

3107: [illegible]

Mulan

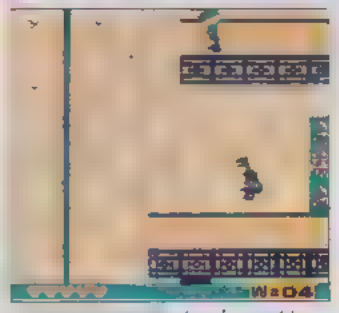
Passcodes

Level 2: JSFPW	[illegible]: RVCNJ
Level 3: QGHXB	[illegible]: PGDSH
Level 4: TZDML	

„Mulan", der fernöstlich a[illegible] Zeichentrick-Erfolg von Disney, [illegible] sofort den Sprung auf den [illegible] fernöstlichen Erfolg. Game Boy

JSFPW: Mit diesem [illegible]

[illegible]



[illegible]ast und versucht, [illegible] Dach zu finden!

Text: Andreas von Lepel

SO FUNKTIONIERT EIN MD-Rekorder

MiniDisc-Rekorder starten durch: Die Winzlinge bieten dank digitaler Technik fast CD-Qualität sowie hohen Bedien- und Tragekomfort.

Display

● Jeder MiniDisc-Rekorder verfügt über ein LC-Display. Es zeigt an, wie viel Saft die Batterie hat, ob eine MiniDisc (MD) eingelegt ist, und wie es um die Lauf- oder Restspielzeit einer bespielbaren MD steht.
● Beim Abspielen einer MD erfährst Du hier auch, welcher Titel (der Name oder die Nummer) gerade abgespielt wird, und die Dauer des Titels.
● Nimmst Du Musik oder Daten auf erscheint das entsprechende Symbol

Laser

● Ähnlich wie bei CD-Rekordern wird die MiniDisc von einem Laser ausgelesen. Er ist auch für das Beschreiben von bespielbaren MDs zuständig
● Beim Bespielen erwärmt der Laser die magneto-optische Beschichtung der MiniDisc. Je nach Ausrichtung der Daten (1 oder 0) entstehen unterschiedliche Ausrichtungen des Lichts. Beim Abspielen der MD liest der selbe Laser, aber mit gedrosselter Energie, die Daten aus.

Bedienelemente

● Jeder MD-Rekorder bietet die klassischen Bedientasten und Regler eines tragbaren Aufnahmegeräts. Dazu gehören der Aufnahme-Knopf (hier rot) und die Tasten für Abspielen, Pause, Stopp, Vorwärts- und Rückwärtslauf. Je nach Modell kann die Lautstärke per „Volume"-Tasten oder Drehrad verändert werden
● Bessere Geräte verfügen über eine „Hold"-Taste oder einen Schieberegler, mit dem alle Bedienelemente verriegelt werden. So kann man das Gerät nicht versehentlich einschalten und schont die Batterien oder Akkus

Ein- und Ausgänge

● Die meisten Geräte bieten neben einer Klinkenbuchse für die Kopfhörer auch je einen Anschluss für ein Mikrofon und einen optischen (digitalen) Eingang. Über diesen kann man digitale Audiodaten vom PC (nur bei einer Soundkarte mit optischem Ausgang) oder anderen digitalen Soundquellen auf die MiniDisc aufspielen.
● In wenigen Fällen verfügen die MD-Rekorder auch über einen optischen Ausgang.

MiniDisc

● Eine MiniDisc (MD) besitzt einen Durchmesser von 6,4 cm. Sie sieht aus wie eine kleine Version einer gewöhnlichen CD.
● Die MD steckt grundsätzlich in einer Schutzhülle aus Plastik. Deren Abmessungen: 7 cm x 6,75 cm x 0,5 cm
● Auf eine MD passen rund 140 MByte im Datenmodus oder 160 MByte im Musikmodus. Das entspricht einer Abspieldauer von zirka 74 Minuten.
● Eine bespielbare MD kann bis zu einer Million mal wiederbespielt werden

INFO

Jede Menge Hightech auf kleinstem Raum

MiniDisc-Player und -Rekorder gibt es schon seit einigen Jahren. Doch konnten sie ihre Stärken zunächst praktisch nur in professionellen Einsatzgebieten wie Forschung und Medizin beweisen. Der Grund: Es gab sie nur in kleinen Stückzahlen, und der Preis war enorm hoch. Noch im vergangenen Jahr kostete ein MiniDisc-Rekorder locker 1000 Mark und mehr. Für MiniDiscs zahlte man über 20 Mark das Stück.

Heute gibt es MD-Player schon ab etwa 250 Mark. Etwas ältere Rekorder werden bereits ab rund 300 Mark angeboten. Und der Preis für die beschreibbaren MiniDiscs ist auf 2 bis 3 Mark gesunken.

Folgendes bietet die Technik eines MD-Rekorders. Die MiniDisc ist ähnlich wie eine CD aufgebaut. Sie ist in so genannte Cluster aufgeteilt. Ein Cluster ist die kleinste Einheit für das Beschreiben einer MiniDisc. In jeden Cluster passen 2 Sekunden Stereosound oder 4 Sekunden Analogsound. Obwohl auf eine ganze MD „nur" 160 MByte Audiodaten passen, kann man auf den Winzling rund 74 Minuten Musik spielen, gerade so viel wie auf eine CD (650 MByte).

Möglich macht das eine Erfindung von Sony: das Datenreduktionsverfahren ATRAC (Adaptive Transform Acoustic Coding). Dabei werden die Dateien unter anderem nach den psychoakustischen Effekten und dem Hörschwelleneffekt überprüft. Der Mensch kann weder extrem hohe Töne hören noch sehr tiefe. Das ATRAC-Verfahren sucht also nur die Toninformationen aus, die das menschliche Ohr auch wirklich hören kann und speichert diese auf MD. Durch dieses Sparverfahren wird die Datenfülle abgespeckt – die Soundqualität ist aber nur minimal geringer als bei der CD.

Fernbedienung

● Besser ausgestattete [illegible] Player und -Rekorder verfügen oft über eine Kabelfernbedienung
● Wird der MD-Rekorder in einer Tasche transportiert, lässt sich so dennoch bequem [illegible]
● Eine Fernbedienung verfügt in der Regel über die wichtigsten Funktionen wie Ein/Aus, Lautstärke, Vor- und Rücklauf [illegible]
● Die Kopfhörer werden [illegible] Fernbedienung [illegible] Kopfhörer [illegible] Sound [illegible] [illegible] Kopfhörer [illegible]

MD oder

elfmal digitaler Supersound

5 MiniDisc-Rekorder im Test:

- JVC XM-R70SL
- Kenwood DMC-J7R
- Panasonic SJ-MR100
- Sharp MD-MS721H
- Sony MZ-R55

Musik-Porties werden immer leistungsstärker und günstiger. Ganz besonders beliebt: MiniDisc- und MP3-Player. Sie sind sich auch ähnlich – doch nur auf den ersten Blick. Ihre Stärken und Schwächen unterscheiden sich.

Digitaler Sound ist angesagt. Kleine Digitalos wie MD- (MiniDisc) 1 oder MP3-Player 2 laufen dem tragbaren Kassettenrekorder und sogar CD-Porties nach und nach den Rang ab. Für die neue digitale Generation spricht viel: mehr Komfort, kompakteres Format, unempfindlicher gegen Stöße und besserer, verschleißfreier Klang. Doch welche Wahl ist die bessere? Denn auch wenn sich die beiden Gerätetypen äußerlich sehr ähneln, bauen sie doch auf komplett unterschiedlichen Technologien auf

MD – eine Verwandte der CD

Der MiniDisc-Player fristete mehrere Jahre geradezu ein „Mauerblumchendasein". Zum einen war die Technik mit Preisen von 800 Mark aufwärts extrem teuer, zum anderen waren auch die Medien selbst nicht billig. Darüber hinaus konnte keiner erklären, warum jetzt eine neue Technik her musste. Schließlich gab es bereits die beschreibbare CD. Damit kommt auch schon der einzige echte Knackpunkt der MD zur Sprache: Eine selbst gebrannte CD aus dem PC lässt sich in (fast) jedem CD-Player wiedergeben, die MD funktioniert nur in MD-Playern. Die Vorteile sind aber zahlreich:

● Wer schon einmal mit einem tragbaren CD-Player joggen oder skaten war, weiß, dass diese Geräte trotz Datenzwischenspeicherung 3 schnell ins Stottern geraten.

Hier kann ein MD-Player erst einmal auftrumpfen, denn schon ohne Zwischenspeicher ist er kaum aus der Ruhe zu bringen. Und mit Zwischenspeicher – über den fast alle aktuellen Portablen verfügen – kann man ihn fast schon auf einen alten LKW-Diesel legen, ohne dass es ihn beeindruckt.

● Bezahlbar sind MD-Geräte auch geworden: MD-Rekorder gibt es jetzt schon ab etwa 300 Mark. Damit machen die kompakten Multitalente auch dem Geldbeutel Spaß.

● Das Superplus ist aber der optische Digitalausgang (S/PDIF) 4. Dank dieses Ausgangs kann man klasse Dinge machen: 1:1-Kopien auf digitaler Ebene von CD-Playern mit gleichem Ausgang – ohne Qualitätsverluste. Oder Du überspielst von aktuellen Soundkarten Creative Labs' oder Guillemots

Aufnahmen analoger Quellen erfordern etwas mehr Fingerspitzengefühl. Die Aussteuerung muss sehr sorgfältig durchgeführt werden, am besten mit einer Test-CD (zum Beispiel von Vereinigte Motor Verlage Stuttgart). Diese enthält ein so genanntes 0-dB-Signal – es stellt das lauteste Signal dar, das eine CD überhaupt haben kann. Wer seine CD-Player und MD-Kombination zu Hause damit einpegelt, wird bei Analogüberspielungen zwischen den beiden Geräten immer optimale Aufnahmen erhalten.

Ähnlich musst Du mit dem Mikrofoneingang des MD-Players verfahren. Willst Du einen Liveauftritt mitschneiden, regelst Du erst einmal den Maximalpegel ein, um hässliche Verzerrungen zu vermeiden.

● Grundsätzlich dauert die Aufnahme eines Musikstücks genauso lang wie das Originalstück, da nur in Echtzeit, also 1:1 überspielt werden kann – eine Stunde Musik bedeutet also gleichzeitig eine Stunde Aufnahme.

MP3 – das Ende der Mechanik

● MP3-Player haben im Gegensatz zu allen anderen Lösungen (wie CD, MD, Kassette, Schallplatte oder Bandgerät) keine Mechanik mehr. Der Vorteil liegt auf der Hand: Was nicht als Bauteil vorhanden ist, kann auch nicht kaputt gehen. Daher sind sie noch einmal deutlich robuster als MD-Player.

Außerdem sind sie kompakter. Eine „MultiMedia-Card" 5, ein verbreiteter Speicher für MP3-Player, nimmt nur einen Bruchteil des Volumens einer MD ein. Die Player können aufnehmen und wiedergeben (die Aufnahme erfolgt über den PC) und sind mit 350 Mark aufwärts auch noch recht günstig für ein digitales High-Tech-Gerät.

Sind MP3-Player also doch das beste Musikmedium für die Zukunft?

● Einen Nachteil haben sie – und der steht sogar im Namen. Es ist MP3, ein Format, mit dem bislang keine Musik auf CDs angeboten wird oder das man

Auf einer MD kann man bis zu 74 Minuten Musik in hoher Qualität speichern

INFO

So haben wir getestet

MP3-Player

- Das PC-Testsystem für die Übertragung der Daten wurde mit einem Intel Celeron 300A und 128 MB DRAM ausgestattet.
- Es wurden immer die selben drei Musikstücke teils mit tiefen Bässen in der gleichen Qualität aufgespielt.
- Jede Speicherkarte wurde jeweils dreimal bespielt. Aus den drei gewonnenen Übertragungszeiten ermittelten wir die durchschnittliche Zeit. Ausnahme: Der Digital Dream Player wurde über einen Handheld-PC bespielt, da er als einziger CompactFlash-Karten einsetzt und in der Grundausstattung kein Adapter beiliegt.
- Der Klang der Player wurde mit Original- und weiteren hochwertigen Ohrhörern sowie auf hochwertigen PC-Lautsprechern. Bewertet wurden die Klangtreue sowie die maximale Lautstärke (Original Ohrhörer).
- Wichtig ist auch die Bedienung. Hier wurde vor allem Wert auf die Tastenqualität und den Druckpunkt der Tasten gelegt.

MD-Rekorder

- Die MD-Rekorder wurden vor der Inbetriebnahme mit einer handelsüblichen Test-CD eingepegelt.
- Pro Player wurden je zwei MiniDiscs in Echtzeit überspielt. Das Musikspektrum reichte von Pop über Klassik bis Techno, um ein weites Klangfeld zu bekommen. Verglichen wurden dann die Originaltracks mit den MD-Aufnahmen.
- Getestet wurden die Player hinsichtlich der Klangtreue und der gerätespezifischen Funktionen zur Klangregulierung.
- Der Zwischenspeicher aller Geräte wurde einem Praxistest (10 Minuten Joggen, 15 Minuten Mountainbiken) unterzogen.
- Bewertet wurden auch die Bedienung der Tasten und der Fernbedienungen sowie die Verarbeitung der Gehäuse.

MP3 im Miniformat

6 MP3-Player im Test:

- Altai SoundLAB Rebel 01
- Digital Dream DMS 100
- LG Electronics AHA-FD770
- Pontis MPlayer3
- Samsung YP-E32S
- Schneider MPMac F20

Fernbedienungen erhöhen den Bedienkomfort der digitalen Rekorder

In der HiFi-Anlage zu Hause abspielen kann. MP3 ist ein Kompressionsformat, das Audiofiles auf ein Zehntel ihrer Größe „zusammentaucht" und das hauptsächlich für den schnellen Musikaustausch etwa übers Internet entwickelt wurde. Und genau das Internet ist auch der Ort, an dem man MP3-Files bekommen kann.

Diese MP3-Dateien konnte man bisher nur auf zwei Weisen hören: über den PC mit MP3-Softplayern wie etwa „WinAmp 2.5" (neuerdings Freeware, also kostenlos!). Oder in Wavedateien konvertiert und auf CD gebrannt.

● Mit einem MP3-Player und zugehöriger Software kannst Du Dir MP3-Files nun direkt in das Gerät laden. Es hat meistens einen eingebauten Speicher oder Speicherkarten.

Leider passt auf eine übliche 32-MByte-Karte nur etwa Musik für eine halbe Stunde. Eine weitere Karte kostet dann schon rund 160 bis 240 Mark (je nach Kartentyp). Ende dieses Jahres sollen auch Karten mit 64 MByte Speicher angeboten werden. Sie werden ungefähr 400 Mark kosten.

● Eine MiniDisc mit einer maximalen Aufnahmekapazität von 74 Minuten kostet hingegen nur rund drei bis vier Mark.

Außerdem liegt die Klangqualität aufgrund der hohen Musikkompression bei den MP3-Playern etwas hinter der der MD-Geräte zurück – obwohl auch sie die Musikdaten mit ATRAC ❻ reduzieren. Wer aber Musik hören und nicht analysieren möchte, der ist mit den meisten MP3-Playern in Sachen Klangqualität gut bedient.

Lust oder Qual der Wahl?

● Wer ein Gerät sucht, nach dem sich auch der Coolste in der Clique umdreht, sollte sich mit dem MP3-Player SoundLAB Rebel 01 von Altai befassen. Für ihn sprechen verschärftes Design, gute Handhabung und unter MP3-Playern der beste Klang. Wer es lieber edel verpackt liebt, liegt mit dem Yepp von Samsung goldrichtig. Und wer sich nicht entscheiden kann oder gerne noch die Musikkassetten aus Walkman-Tagen nutzen möchte, hat sicher mit dem LG-Player viel Freude. Außerdem verfügt er als einziger über eine Fernbedienung. Er kostet allerdings auch stolze 500 Mark.

● Wer den besten Klang sucht, wird allerdings nur mit MiniDisc glücklich. Hier kann der Sharp MD-MS721H voll überzeugen. Beim Testhören zwischen CD-Original und MD an einer hochwertigen HiFi-Anlage traten so gut wie keine Unterschiede an den Tag.

Die Bedienung des Geräts ist übersichtlich, es ist solide mit viel Metall gefertigt und hat ausreichend große Tasten. In Klang und Qualität gefiel außerdem der JVC gut, der auch preislich äußerst attraktiv ist. Die Konkurrenz ist kleiner und leichter, doch angesichts der gewichtigen Vorteile ist das nicht Ausschlag gebend.

● Eine Kritik trifft alle Portablen, ob MD oder MP3: Die mitgelieferten Ohrhörer lassen nur einen Bruchteil der musikalischen Qualitäten erkennen. Du solltest sie gegen bessere austauschen. Fast immer ist auch die maximal erzielbare Lautstärke am Ohrhörer geringer, als der Player bieten kann.

Kartenlesegeräte beschleunigen die Datenübertragung zum MP3-Player

Drei Typen von Speicherkarten und ihre Preise

Es gibt drei Arten von Speicherkarten. Groß und teuer sind CompactFlash-Karten. Eine preiswerte Alternative sind SmartMedia-Karten, die auch in Digitalkameras arbeiten. MultiMedia-Karten sind noch kleiner, dabei gleich leistungsstark und noch günstiger.

Typ	Größe (mm)	Kosten 8 MB	Kosten 16 MB	Kosten 32 MB
CompactFlash	42 x 35 x 3	ca. 80 DM	ca. 130 DM	ca. 240 DM
SmartMedia	36 x 45 x 0,5	ca. 50 DM	ca. 100 DM	ca. 190 DM
MultiMedia	23 x 31 x 0,5	–	ca. 110 DM	ca. 160 DM

Lexikon

Hier findet Ihr alle wichtigen Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit MiniDisc- und MP3-Playern häufig auftauchen.

❶ MiniDisc (MD)

MD ist die gebräuchliche Abkürzung für MiniDisc. Eine MD misst 7 x 6,75 x 0,5 cm. Die eigentliche Disc hat einen Durchmesser von 6,4 cm. Du kannst auf eine MD bis zu 74 Minuten Musik aufnehmen.

Eine MD ist ähnlich wie eine CD aufgebaut. Sie besteht aus so genannten Clustern. Das sind gleich große Abschnitte, die jeweils bis zu 2 Sekunden Stereosound oder 4 Sekunden Monosound aufnehmen können.

❷ MP3

MP3 ist die Abkürzung für „MPEG-1 Audio Layer III". Das ist ein Verfahren zur Verschlüsselung von Klängen. MP3 ist eine internationale Norm. Dieses Format garantiert die Austauschbarkeit der Audiodaten ohne Kompatibilitätsprobleme.

MP3 ermöglicht auch den Versand hochwertiger Audioprogramme über analoge Telefonleitungen, ISDN und Internet.

❸ Datenzwischenspeicher

Der Datenzwischenspeicher heißt je nach Hersteller auch „Antischock-System" oder „Sample and Hold". Alle Begriffe stehen für ein und die selbe Funktion: Das Abspielgerät läuft etwas schneller als notwendig. Dabei speichert es immer bis zu 40 Sekunden der nächsten Musikdaten in einem Extraspeicher ab. Durch ständiges Speichern und Löschen ist der Player immer auf dem aktuellsten Stand.

Wird das Abspielgerät nun so stark erschüttert, dass der Laser den Kontakt zur MD verliert, so wird einfach die Musik aus dem Speicher abgespielt. In der Zwischenzeit sucht der Laser die nächstmögliche Stelle der MD, um ohne hörbare Pausen die Musik in Echtzeit abzuspielen.

❹ S/PDIF

S/PDIF ist eine digitale Audio-Schnittstelle. Digitale Musikdaten werden darüber absolut verlustfrei übertragen. Rauschfreier Sound, von einer CD übertragen, behält auch auf der MiniDisc diese hohe Qualität bei.

❺ MultiMedia-Card

Die MultiMedia-Card ist eine kleinere Variante der Smart Media-Card. Beide sind Speicherkarten im Mini-Format. Sie werden derzeit als Medium nicht nur in MP3-Playern eingesetzt, sondern auch beispielsweise in Digitalkameras.

❻ ATRAC

ATRAC ist die Kurzform für „Adaptive Transform Acoustic Coding", ein von Sony entwickeltes Datenreduktionsverfahren.

ATRAC bewertet die Daten nach psychoakustischen Effekten und dem Horschwelleneffekt. Dabei sucht es die Toninformationen heraus, die das menschliche Ohr auch tatsächlich hören kann, und speichert nur diese.

Text: Melanie Bär · Fotos: Jan Schmiedel · Illustrationen: Igor Clukas

MD – Rekorder

JVC XM-R70SL. Edles Design und gute Ausstattung

Der Edle JVC XM-R70SL

Der MiniDisc-Rekorder von JVC beeindruckt durch sein schickes Design und zahlreiche Funktionen.

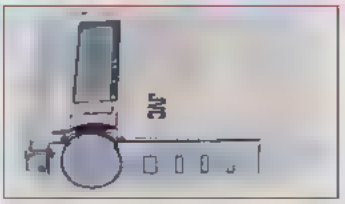
Lieferumfang: Mitgeliefert werden ein leistungsstarker Lithium-Ionen-Akku, Netzteil, Fernbedienung, externer Batteriepack, optisches Kabel, Ohrhörer sowie eine Tasche.

Aufnahme: Nach dem Einpegeln mit einer Test-CD ist der JVC sofort aufnahmebereit. Über die Synchron-Funktion beginnt die Aufnahme erst, wenn der JVC ein Audiosignal erkennt.

Qualität: Das Gehäuse sieht nicht nur gut aus, sondern ist noch dazu sehr robust. Die Tasten am Gehäuse sind zwar klein, sie verfügen aber über einen guten Druckpunkt und heben sich gut vom Gehäuse ab. Die Tasten auf der Fernbedienung sind leider recht klein ausgefallen, lassen sich aber trotzdem mit etwas Gefühl gut bedienen.

Die Aufnahmequalität ist sehr gut und der Klang ebenfalls gut, wenn auch etwas analytisch hart. Einzig die Lademechanik ist bei dem Klappenmodell unpräzise.

Fazit: Ansprechendes Design und gute Qualitäten zu einem fairen Preis machen den JVC-Player interessant.



Der Drehknopf erleichtert die Bedienung

XM-R70SL
MiniDisc-Rekorder
ca. 500 DM | Hersteller: JVC
www.jvc.de
Der JVC überzeugt durch sehr gute Musikleistung, edles Design und einfaches Handling
2

Wenig Datenspeicher: Kenwood DMC-J7R

Der Wuchtige Kenwood DMC-J7R

Kenwoods MD-Player ist relativ groß und breit. Der Rekorder wirkt dadurch sehr robust.

Lieferumfang: Das Paket fiel dürftig aus: Es umfasst nur Nickel-Metallhydrid-Akku, Netzteil, Fernbedienung, analoges Kabel, Ohrhörer und Tasche.

Aufnahme: Wie das JVC wird auch das Kenwood-Gerät mit der Test-CD eingepegelt. Es verfügt über eine Synchron-Funktion zum gleichzeitigen Start von Quelle und Aufnahme.

Qualität: Der stabile Eindruck des Players wurde leider in den Anti-Shock-Tests nicht ganz bestätigt. So verfügt er über nur magere 10 Sekunden Datenspeicher. Da kann bei heftigen Aktivitäten wie Joggen oder Biken schon einmal der Sound aussetzen.

Wie der Sharp-Player verfügt der DMC-J7R über eine Slot-in-Zuführung. Die meist genutzten Tasten befinden sich in einer kreisförmigen Anordnung auf der Oberseite und lassen sich dank Größe und Druckpunkt sehr gut bedienen. Von allen Geräten im Testfeld ist der Kenwood das lauteste!

Fazit: Der DMC-J7R bietet sehr guten Sound bei hoher Lautstärke, aber leider nur 10 Sekunden Datenspeicher.

Auch die Fernbedienung ist sehr robust

DMC-J7R
MiniDisc-Rekorder
ca. [illegible] | Hersteller: Kenwood
www.kenwood.de
Wer nicht herumzappelt, erhält beim Kenwood-MD-Player besten Sound in hoher Lautstärke
2

Teurer Musikspaß: der SJ-MR100 von Panasonic

Das Leichtgewicht Panasonic SJ-MR100

Panasonics MD-Player SJ-MR100 ist extrem kompakt und sieht dazu noch sehr elegant aus.

Lieferumfang: Zum Rekorder gibt es einen Nickel-Metallhydrid-Akku, Netzteil und Fernbedienung, dazu Batteriepack, Ohrhörer und Tasche, aber leider kein Aufnahmekabel!

Aufnahme: Das Einpegeln mit der Test-CD dauert nur 1 Minute, und der Panasonic-Player ist aufnahmebereit.

Qualität: Auch wenn das Gerät ein Leichtgewicht ist, wirkt sein Gehäuse sehr stabil und hält so Einiges aus. Das Display fällt für die Gesamtgröße des Players relativ groß aus und ist gut zu lesen. Die Fernbedienung hingegen eignet sich nicht für Leute mit großen Fingern: Die Tasten sind zu klein und empfindlich. Die Tasten am Gehäuse selbst sind wohl auch klein, aber extrem druckstark. Das JogDial (Drehknopf) lässt sich leicht bedienen.

Die Aufnahmequalität ist sehr gut, und die Wiedergabe über Kopfhörer lässt (fast) keine Wünsche offen – einzig die Lautstärke schwächelt etwas.

Fazit: Ein sehr kompakter MD-Player mit robustem Gehäuse und sensibler Fernbedienung – allerdings zu teuer.

Großes Display trotz geringer Maße

SJ-MR100
MiniDisc-Rekorder
ca. 700 DM | Hersteller: Panasonic
www.panasonic.de
Der Rekorder von Panasonic bietet beste Musikqualität – ist aber insgesamt zu teuer
2

Seinen Preis wert: der Sharp MD-MS 721H

Der Handliche Sharp MD-MS 721H

Der MiniDisc-Rekorder von Sharp ist eines von zwei Geräten mit der bequemen Slot-in-Zuführung.

Lieferumfang: Sharp ist sehr großzügig und legt neben einem leistungsstarken Lithium-Ionen-Akku sowie Netzteil, Fernbedienung, externem Batteriepack, optischem Kabel, Ohrhörer und Tasche auch ein analoges Kabel und eine Trageschlaufe bei.

Aufnahme: Die Aufnahme kann direkt nach dem Einpegeln gestartet werden. Die Qualität ist sehr gut.

Qualität: Der Sharp-Player ist zwar relativ schwer, aber sehr widerstandsfähig. Die Tasten sind auf dem Gehäuse in logischer Reihenfolge angeordnet. Sie sind relativ groß und verfügen zudem über einen sehr guten Druckpunkt. Die Slot-in-Zuführung vereinfacht das Einlegen einer MD – hier kann im Gegensatz zu einer Klappe nichts verkanten oder verhaken. Den Anti-Shock-Test überstand der Sharp ohne Aussetzer. Die Fernbedienung ähnelt in ihrer Form einer Stoppuhr und liegt gut in der Hand.

Fazit: Dank robustem Gehäuse, leicht bedienbaren Tasten und gutem Sound ist das Gerät klarer Testsieger.

Leichtes Einlegen der MD dank Slot-in

MD-MS 721H
MiniDisc-Rekorder
ca. 700 DM | Hersteller: Sharp
www.sharp.de
Das Sharp-Gerät bietet Komfort, Soundqualität und satte Ausstattung für höchste Ansprüche!
1

Guter Klang und einfache Bedienung: der Sony MZ-R55

Der Praktische Sony MZ-R55

Sony kleiner blauer MD-Rekorder zeichnet sich vor allem durch die einfache Bedienung aus

Lieferumfang: Auch das Sony-Paket ist stattlich: Nickel-Metallhydrid-Akku, Netzteil, Fernbedienung, externes Batteriepack, optisches Kabel, Ohrhörer und Tragebeutel

Aufnahme: Bei diesem Gerät stellt sich der Aufnahmetonpegel selbst ein. Wir haben den MZ-R55 zum besseren Vergleich dennoch mit der speziellen Test-CD kalibriert.

Qualität: Der Sony ist außerst kompakt und macht einen sehr guten Eindruck. Die meisten Tasten sind auf der Oberseite des Gehäuses angeordnet und sehr leicht zu bedienen. Auch die Anordnung ist logisch, sodass der Sony wirklich intuitiv zu bedienen ist

Die Stick-Kabelfernbedienung liegt gut in der Hand und hat ein sehr klares Display. Die Aufnahmequalität des Players ist sehr gut, der Klang ausgewogen und harmonisch. Kleines Minus: Manchmal hakt die MD schon beim Zuführen durch die Klappe.

Fazit: Der Sony besticht durch guten Sound, gute Tastenanordnung und eine sehr funktionelle Fernbedienung

Angenehm im Handling ist der FB Stick

MZ-R55
MiniDisc Rekorder
ca. 600 DM Hersteller: Sony
www.sony.de
Wer gute Qualität im extrem kompakten Design möchte, der sollte zum MZ-R55 greifen
1

Die Vor- und Nachteile der beiden Systeme

MiniDisc

- Die Speichermedien sind sehr preiswert
- Es ist kein PC zur Aufnahme nötig
- Einfache Musikaufnahme ist von analogen und digitalen Quellen per Überspielkabel möglich
- Fast CD-Qualität und Klangtreue trotz Kompression
- Kompatibel zu Heimgeräten und Autoradios
- Die Abspielgeräte sind noch relativ teuer
- Lange Aufnahmezeit, da in Echtzeit überspielt wird

MP3

- Keine Aussetzer bei Stößen, da im Gerät keine Mechanik vorhanden ist
- Die Abspielgeräte sind sehr leicht und kompakt
- In der Regel ist die Aufnahmezeit sehr kurz
- Die Abspielgeräte sind sehr preiswert
- Die Speichermedien sind noch zu teuer
- Ein PC ist zur Aufnahme nötig
- Hörbarer Klangverlust durch Datenkompression

Gewinnspiel
AKTION!
Noch nicht genug von digitaler Mukke? Wir verlosen 5 x die digitale Soundkarte „Maxi Sound Fortissimo" von Guillemot. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alle getesteten MiniDisc-Player im Überblick

Hersteller / Produktname	JVC XM-R70 SL	Kenwood DMC-J7R	Panasonic SJ-MR100	Sharp MD-MS721H	Sony MZ-R55
Internet	www.jvc.de	www.kenwood.de	www.panasonic.de	www.sharp.de	www.sony.de
Ausstattung					
Maße (Höhe x Breite x Tiefe)	89 x 82 x 20 mm	75 x 85 x 34 mm	77 x 84 x 19 mm	87 x 82 x 26 mm	79 x 84 x 19 mm
Batterien	Li-Ion-Akku	Li-Ion-Akku	Ni-MH-Akku	Li-Ion-Akku	Ni-MH-Akku
Lieferumfang	Netzteil, Kabel, Tragetasche	Netzteil, Kabel, Tragetasche	Netzteil, Kabel, Tragetasche	Netzteil, Kabel, Tragetasche	Netzteil, Kabel, Tragetasche
Datenzwischenspeicher	40 sek	10 sek	40 sek	40 sek	40 sek
Qualität					
Bedienung	befriedigend	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut
Tasten	klein, guter Druckpunkt	sehr gut	gut	groß, guter Druckpunkt	gut
Fernbedienung	Stick, gut	Stick, gut	Stick, gut	Stick, gut	Stick, gut
Lautstärke	normal	sehr laut	normal	normal	normal
Schocktest Mountainbike	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Bewertung					
Sonstiges	JogDial (Drehknopf)	groß, aber sehr robust	JogDial, extrem langsam	prima Display, sehr schnell	sehr gut
Note					

MP3-Player

Der Robuste Altai SoundLAB Rebel 01

Testsieger

Der SoundLAB Rebel 01 lässt sich trotz seiner geringen Maße sehr gut bedienen

Der Rebel 01 schlagt mit seiner Form ganz aus der Art sie erinnert an eine Fernbedienung und das Muster an eine Hummel.

Lieferumfang: Der Player ist ausgestattet mit Radio, 32-MB-MultiMediaCard, Tasche, Trageband, Ohrhörern und Lesegerät. Das Lesegerät kann an den Parallelport oder an einen PS/2-Anschluß angestöpselt werden.

Installation: Die Software lasst sich schnell und problemlos installieren.

Übertragungstempo: Das Altai-Gerät liegt mit 3 Minuten 21 Sekunden für 14 MByte Musik sehr gut im Rennen.

Qualität: Das Gehäuse ist dank Gummierung kratzfest. Der Player liegt sehr gut in der Hand. Das Display ist relativ klein, aber gut lesbar. Die Tasten heben sich deutlich vom Gehäuse ab und sind leicht zu bedienen.

Einziger Minuspunkt: Die Hold-Taste teilt sich ihre Funktion mit dem Umschalter für MP/Radio und kann versehentlich betätigt werden. Extrem gut sind die Ohrhörer, die die sehr gute Lautstärke voll ausnutzen.

Fazit: Der Rebel überzeugt dank bester Soundqualität, Robustheit und des guten Preises in jeder Beziehung.

Griffige und leicht bedienbare Tasten

SoundLAB Rebel 01
MP3-Player mit Radio
ca. 400 DM | Hersteller: Altai
www.thecontact.de/rebel01.htm
Der MP3-Player im „Hummel-Look" überzeugt durch sein Design und besten Sound
1

Der Augenwischer Digital Dream DMS 100

Der DMS 100 von Digital Dream ist modular aufgebaut

Dieser MP3-Player ist modular aufgebaut. Die Standardausrüstung gibt es so schon für 140 Mark.

Lieferumfang: Das Paket umfasst den Player, eine 8-MB-CompactFlash-Speicherkarte und Ohrhörer. Wer mehr Speicher will, zahlt für 32 MByte bereits rund 180 Mark. Dazu kommt noch ein Lesegerät, das zusatzlich mit etwa 120 Mark zu Buche schlagt.

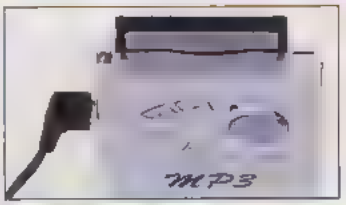
Installation: Dank Lesegerät musste keine Software installiert werden.

Übertragungstempo: Anders als mit Kabel werden die Daten ohne merklichen Zeitverzug direkt übertragen.

Qualität: Das Gehäuse wirkt recht empfindlich und wackelig. Die Tasten sind aber gut zu bedienen und weisen einen ordentlichen Druckpunkt auf.

Zu wünschen übrig lassen die Ohrhorer. Die Lautstarke lässt sich zwar weit aufdrehen, doch wird der Klang bei hohen Lautstarken sehr stark verzerrt und klirrt nach.

Fazit: Der DMS 100 ist weder für Klang-Freaks noch Design-Fans geeignet. Einfach und simpel heißt hier die Devise. Um den Player ahnlich gut wie die Konkurrenz auszurusten, muss man auch noch mehr zahlen.



Teurer Speicher: CompactFlash-Cards

DMS 100
MP3-Player
ab ca. 140 DM | Hersteller: Digital Dream
www.digitaldreamco.com
Der Player ist nur auf den ersten Blick günstig. Die Ausstattung und der Sound enttäuschen
4

Der Außenseiter LG Electronics AHA-FD770

Im AHA-FD770 stecken MP3-Player, Radio und Tape

Der MP3-Player aus dem Hause LG ist eine gelungene Mischung aus Radio, Tape und Player.

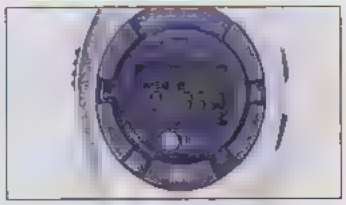
Lieferumfang: Neben einer Tasche mit Gürtelclip, dem Parallelport-Übertragungskabel und Ohrhörern werden auch eine Fernbedienung und ein externes Batteriepack mitgeliefert sowie insgesamt 32 MByte Speicher.

Installation: Der MP3Explorer ist problemlos zu installieren und ebenso einfach zu bedienen. Die Oberflache gleicht stark dem Windows Explorer.

Übertragungstempo: Der LG-Player liegt mit 4,5 Minuten gut im Rennen.

Qualität: Das Gehäuse wirkt robust, es ist durch die Größe, die es der Tape-Funktion zu verdanken hat, allerdings unhandlicher als die anderen Player. Die Tasten sind etwas klein und ungewöhnlich angeordnet, lassen sich aber gut bedienen. Die Fernbedienung kann zwischen Ohrhorer und Player angeschlossen werden und erweist sich mit Kleidungsclip als sehr praktisch. Leider verfugt nur die Fernbedienung über ein kleines Display.

Fazit: Die Dreier-Kombination bietet viele Funktionen und gute Musikqualität in einem robusten Gehäuse.



Das Radio steckt in der Fernbedienung

AHA-FD770
MP3-Player m. Radio und Tape
ca. 500 DM | Hersteller: LG Electronics
www.goldstar.de
Der große und wuchtige MP3-Player umfasst noch Radio und Kassettenrekorder
2

Der Schlichte Pontis MPlayer3

Robustes und sehr einfaches Gehäuse: Der MPlayer3 von Pontis ist wegen des seriellen Kabels extrem langsam

Pontis' MPlayer3 erregt in erster Linie durch sein bescheidenes Auftreten Aufmerksamkeit.

Lieferumfang: Zum MPlayer3 gibt es zwei 16-MB-Speicherkarten, Ohrhorer, Software sowie ein serielles Übertragungskabel mit Adapter.

Installation: Die L.E.D.-Software von Pontis ist sehr überzeugend. Man kann damit Musik von Audio-CDs auf den PC übertragen, diese in das MP3-Format konvertieren und sie dann auf den Pontis übertragen.

Übertragungstempo: Mit 25 Minuten bildet der Player das Schlusslicht.

Qualität: Gehäuse und Tasten sind stabil. Das Display ist leider etwas klein und bietet nur lernintensive Kurzel. Dafür zeigt der Pontis-Player auch Titel an, und man kann Hohen und Tiefen einstellen. Der Klang ist sehr gut und überzeugt auch auf den mitgelieferten Ohrhörern. Leider hat der Player keine Hold-Funktion, und Lautstärkeregler und Kartensteckplätze teilen sich den Schiebedeckel.

Fazit: Die Bedienung des Pontis-Gerats ist trotz schlichten Aussehens kompliziert. Dafür bietet der Player guten Sound zum günstigen Preis.

Etwas Plastik schutzt die Speicherkarten

MPlayer3
MP3-Player
ca. 350 DM | Hersteller: Pontis
www.pontis.de
Nichts für Eilige: Der MPlayer3 überträgt die Audiodaten mit Abstand am langsamsten
2

Der Smarte Samsung YP-E32S

Starker Winzling: Der YP-E32S von Samsung bietet viel Leistung im edlen Design

Der YP-E32S oder kurz Yepp ist einer der kleinsten MP3-Player im Testfeld. Er ist auch der einzige mit integriertem und hochwertigem Mikro.

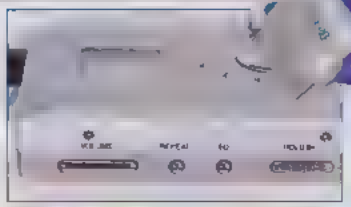
Lieferumfang: Der Yepp wird mit Parallelport-Kabel, Ohrhörer, Batterien und Aufbewahrungsbeutel ausgeliefert. 32 MByte fester Speicher können durch eine SmartMedia-Card noch erweitert werden.

Installation: Die Software ist ziemlich schnell installiert und sehr einfach in der Bedienung. Leider bietet der Yepp-Explorer nur die Funktionen Kopieren, Löschen und Auffrischen.

Übertragungstempo: Der Yepp ist mit unter 2 Minuten der Sprinter.

Qualität: Das Gehäuse wirkt durch sein Design sehr edel. Es ist außerst robust und gut verarbeitet. Das Display ist gut ablesbar und relativ groß. Die mitgelieferten Ohrhörer bieten nicht den allerbesten Klang, sind aber insgesamt in Ordnung. Die Lautstärke liegt im Mittelfeld, reicht aber für die meisten Nutzer sicher aus.

Fazit: Der rasante Yepp macht insgesamt einen sehr guten Eindruck, nur die Tasten und das Bedienungsrad lassen etwas zu wünschen übrig.



Die Bedientasten sind etwas zu klein

YP-E32S
MP3-Player mit Mikrofon
ca. 400 DM — Hersteller: Samsung
www.samsung.de
Der Yepp überzeugt durch seine Sprintstärke und seine robuste Verarbeitung
1

Der Übersichtliche Schneider MPMan F20

Solide und einfach zu bedienen: der MPMan F20 von Schneider

Der MP3-Player von Schneider besticht durch sein übersichtliches und klares Design.

Lieferumfang: Ausgestattet wird der Player mit Ohrhörer, Parallelport-Übertragungskabel, Mignon-Batterie und Software. Der Player verfügt über 32 MByte Festspeicher und bietet einen Steckp atz für SmartMedia-Card mit bis zu 32 MByte Speicher.

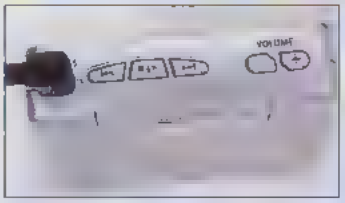
Installation: Die Software ist flott installiert und leicht bedienbar.

Übertragungstempo: Das Tempo des MPMan liegt mit etwa 3,5 Minuten im guten Mittelfeld.

Qualität: Das Gehäuse ist solide verarbeitet, allerdings recht kratzempfindlich. Leider wird keine Tragetasche mitgeliefert.

Die Tasten sind zwar etwas klein, lassen sich aber gut bedienen. Wer die mitgelieferten Ohrhörer gegen hochwertige austauscht, erhält ein hörbar weniger rauhes Klangbild. Die Lautstärke liegt im guten Mittelfeld.

Fazit: Der Player von Schneider kann durch einfache intuitive Bedienung sowohl der Software als auch des Geräts überzeugen. Nur die Ohrhörer schwächeln sehr stark.



Stabil und gut bedienbar: die Tasten

MPMan F20
MP3-Player
ca. 400 DM — Hersteller: Schneider
www.schneider-ag.de
Wer einfachste Bedienung mag, der kommt mit dem MPMan F20 auf seine Kosten
2

Alle getesteten MP3-Player im Überblick

Hersteller / Produktname	Altai SoundLAB Rebel 01	Digital Dream DMS 100	LG Electronics AMA-F07	Pontis MPlayer	Samsung YP-E32S	Schneider MPMan F20
Internet	www.thecontact.de	www.digitaldreamco.com	www.goldstar.de	www.pontis.de	www.samsung.de	www.schneider-ag.de
Ausstattung						
Maße (Höhe x Breite x Tiefe)	88 x 52 x 53 mm	95 x 58 x 27 mm	109 x 78 x 24 mm	70 x 110 x 20 mm	87 x 62 x 18 mm	91 x 70 x 18 mm
Batterien	2 x Micro	2 x Mignon	1 x Mignon, spezial	2 x Mignon	2 x Micro	1 x Mignon
Lieferumfang	32 MB					
Speichkarten optional	nur 1 Kartenschacht	bis 96 MB	2 x bis je 32 MB	2 x bis je 32 MB	1 SmartMedia bis 32 MB	1 SmartMedia bis 32 MB
Qualitat						
Bedienung	sehr gut	ausreichend	befriedigend	befriedigend	sehr gut	gut
Tasten	sehr gut	gut	schlecht	sehr gut	gut	klein, gut bedienbar
Software-Installation	einfach		einfach	einfach	einfach	einfach
Ohrhörer-Qualitat	gut	ausreichend	befriedigend	gut	gut	ausreichend
Übertragung von 14 MB	3:31 min	fast in Echtzeit	4:52 min	14:39 min	3:58 min	3:28 Min.
Bewertung						
Besonderheiten	pfiffiges Design, sehr gute Bedienung	schlechte Ausstattung und Verarbeitung	Vollausstattung, Spezialbatterie	viele Spezial-Pakete	sehr schnelle Datenübertragung	geringer Stromverbrauch
Gesamtnote	befriedigend	ausreichend	befriedigend	befriedigend	sehr gut	gut

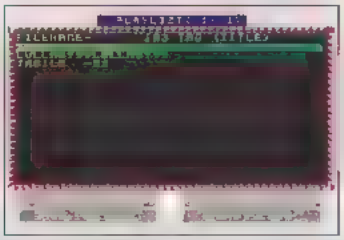
MP3

Die Playstation als Jukebox

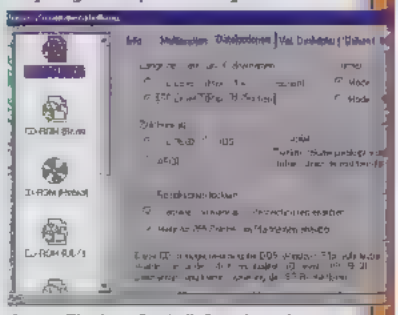
Wer weder PC noch MP3-Player besitzt, kann seine Playstation einfach in eine MP3-Jukebox verwandeln. Statt Software wie „Winamp" braucht man nur ein spezielles Zusatzmodul wie beispielsweise den „MP3-Basta".

Vertrieb im Internet: Den „MP3-Enhancer" kannst Du zunächst nur online bestellen

Der Prototyp des IO-Port-Umbaus: Die neue Schnittstelle wird in der Endversion in ein kleines Gehäuse gezwängt



Im Playlist-Menü stellst Du Deine Lieblingsstücke zusammen und speicherst die fertige Liste per Memory Card



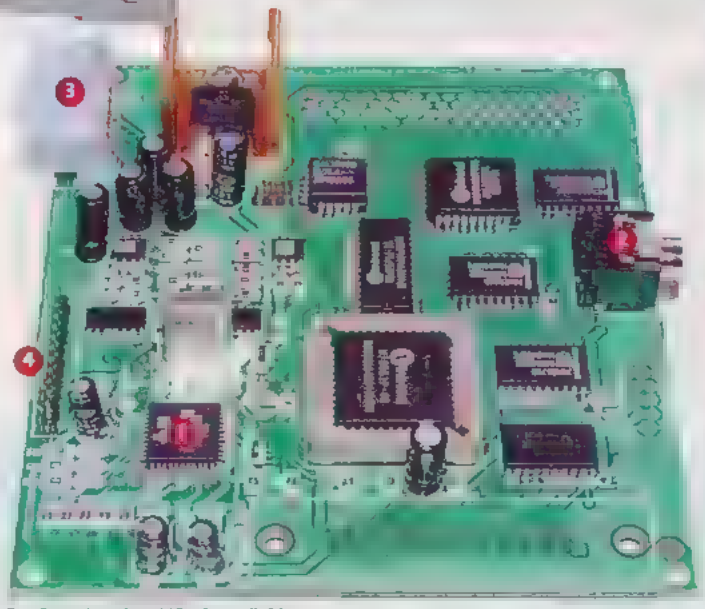
Futter für den „Basta": So sehen die korrekten Einstellungen für „Basta"-CDs in dem verbreiteten Brennprogramm „Nero Burning Rom 4.0" für den PC aus

Anders als der PC ist die Playstation auf 3D-Berechnungen für Spiele ausgelegt. Sie kann also keine MP3-Stücke dekodieren. Doch gleich drei Zubehör-Hersteller wollen diesen Zustand ändern und bieten Zusatzmodule mit integriertem MP3-Chip: Der „MP3-Basta" von Next Generation ist für zirka 150 Mark bereits im Handel erhältlich und wird hier vorgestellt. Die Module „MP3-Activator" und „MP3-Enhancer" erscheinen erst in einigen Wochen.

MP3-Chip Inside

Das Prinzip der Module ist simpel: Die Playstation übernimmt die grafische Benutzerführung, das Zusatzmodul liefert den Sound. Die Musik aus dem MP3-Chip (1) befindet sich im Zusatzmodul. Sie kann nicht über den AV-Ausgang an der Konsolenrückseite ausgegeben werden. Darum verfügt der „MP3-Basta" über eine 3,5 mm-Klinkenbuchse (2), in die man die Kopfhörer oder das Adapterkabel (Cinch) für die HiFi-Anlage stöpselt.

Willst Du den Sound über den Fernseher genießen, wird's kompliziert. Um Bild und MP3-Sound zu vermischen, besitzt der „MP3-Basta" zwei AV-Schnittstellen (3, 4). Eine empfängt via Adapterkabel das Bild der Playstation, die andere leitet dieses und die MP3-Musik an das TV-Gerät.



Der Prototyp des „MP3-Basta": Die fertige Version besitzt selbstverständlich ein schick designtes Plastikgehäuse

Für den „MP3-Basta" ist eine getrennt erhältliche Fernbedienung geplant. Den Infrarot-Empfänger stöpselst Du dann voraussichtlich in den Memory-Card- oder Joypad-Slot.

Einfache Bedienung

Dank der MP3-Stücke auf der mitgelieferten CD kann man mit dem „MP3-Basta" sofort loslegen: Nach dem Einschalten der Konsole werden im Hauptmenü alle Stücke auf der CD aufgeführt. Eine Statistik zeigt Infos wie Titel, Interpret und Album zum aktuellen Stück. Wie beim CD-Player spielst Du die gesamte CD ab, wählst die Stücke einzeln an oder spulst vor oder zurück. Dazu gibt es Optionen für Endlosschleifen, zufällige Titelwahl, Lautstärke und Balance.

Wie die MP3-Player auf dem PC kannst Du beim „MP3-Basta" verschiedene Benutzeroberflächen („Skins") von CD laden und auf einer speziellen Memory Card speichern. Die gibt es beim deutschen Vertrieb Next Generation (Adresse siehe Tipps-Kasten).

Wer sich im Verzeichnis-Dschungel der MP3-CDs nicht verirren will, stellt seine Lieblingsstücke im Menü „Playlist" zusammen. Und wer seine Hitliste auf Memory Card speichert, spart spätere Suchaktionen. Die Krönung dieses Modus: Legst Du die gleiche CD später erneut in die Playstation, erkennt der „MP3-Basta" sie automatisch und lädt die passende Playlist in den Speicher.

Um auf dem „MP3-Basta" Musikstücke aus dem Internet abzuspielen, benötigt man einen PC mit CD-Brenner: Das Zusatzmodul verarbeitet ausschließlich das CD-Format ISO-9660 (Mode 1), das jede gängige Brenn-Software unterstützt. Der besondere Clou: Der „MP3-Basta" verarbeitet auch erweiterte Windows-Dateinamen (31 Zeichen lang). Einer ausführlichen Benennung der zusammengestellten Musikstücke steht somit nichts im Weg.

MP3-Basta
MP3-Zusatzmodul für die Playstation
ca. 150 DM | Anbieter: Next Generation
http://tng.to
Mit dem „MP3-Basta" erweiterst Du Deine Playstation leicht und komfortabel zum MP3-Player

TIPPS

MP3-Module im Netz

http://tng.to
Die Homepage des deutschen Videospiel-Versands Next Generation: Hier findest Du alles über den „MP3-Basta" und den Hardware-Umbau für die neue Playstation-Version.

www.mp3enhancer.com
Den „MP3-Enhancer" kannst Du nur über seine deutsche Homepage bestellen.

www.activated.de
Der deutsche Zubehör-Händler Activated vertreibt den „MP3-Activator" mit eingebauter Infrarot-Schnittstelle.

INFO

Neue Playstation-Serie

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wandert Sonys Playstation-Modell SCPH-9002C in die Regale. Technisch ist diese aktualisierte Version mit älteren Playstation-Modellen identisch, nur leider ohne IO-Port an der Konsolenrückseite – in diese Schnittstelle passen aber neben „Action Replay" & Co. auch die MP3-Zusatzmodule.

Trotzdem bedeutet die neue Playstation-Serie nicht automatisch das Aus für MP3 und andere Erweiterungen: Für 70 Mark basteln Dir die Technik-Experten von Next Generation eine neue IO-Schnittstelle an Playstations der diesjährigen Serie 9002C.

MICRO-ATX !

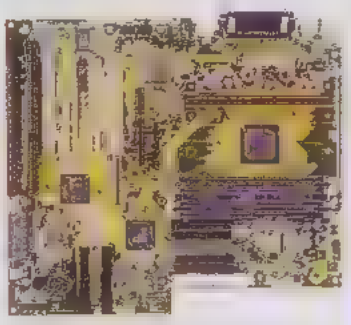
Die Prozessoren Intel Pentium III und AMD Athlon wirbeln den PC-Markt auf. Wer die Zusatz-Power der CPUs ausnutzen will, braucht aber ein passendes Motherboard. Hier lernst Du die sechs Board-Formate kennen.

Alles reine Formsache

Wer sich ein neues Motherboard kaufen will, hat die Wahl zwischen sechs verschiedenen Formen. Diese Boards unterscheiden sich in ihren Abmessungen und bieten verschiedene technische Möglichkeiten.

Der Siegeszug des „ATX-Formfaktors"

Anfang 1996 brachte Intel die ersten ATX-Boards heraus – die meisten Produzenten von Motherboards folgten bald. Hinter dem Formfaktor ATX, der



ATX-Boards wie etwa das Asus P2B-LS passen nur in spezielle ATX-Gehäuse, bieten aber alle wichtigen Anschlüsse

zuerst für Pentium-200- und Pentium-Pro-Boards verwendet wurde, steckt folgende grundlegende Idee: Die neuen Boards sollen die Schwächen des seit 1987 eingesetzten Baby-AT-Formfaktors beseitigen. Das Ergebnis: neue Platinen, die mit rund 30,5 x 20 cm etwas größer sind als die Baby-AT-Boards und eine bessere Ausstattung durch eine geschicktere Anordnung der Bauelemente aufweisen.

● **Gegenüber dem bisherigen AT-Board (Standard und Baby) ist die ATX-Platine um 90 Grad gedreht.** So gelangen die Erweiterungssteckplätze und „Slots" für Steckkarten auf die Längsseite des Boards. So passen auch lange Karten in die Steckplätze, ohne dass sie an andere Bauteile wie den Prozessor (und dessen Lüfter) stoßen.

● **Die CPU sitzt nun rechts oben im Gehäuse im Luftstrom des Netzteils.** Beim Pentium 200 kann darum der aktive Kühler (Kühlkörper mit Lüfter) wegfallen. Das spart Geld und schont die Nerven durch einen leiseren PC.

Das funktioniert aber nicht mit einem Pentium II, III oder AMD Athlon. Diese Module werden viel zu heiß. Aber auch hier optimiert der Luftstrom aus dem Netzteil die Kühlung.

● **ATX-Boards nutzen einen neuen Stecker für die Verbindung zum Netzteil.** Die alte Steckverbindung der AT-Netzteile bestand aus zwei einzelnen Steckern, die man leicht vertauschen konnte. ATX kommt mit einem Stecker aus. Dadurch vermeidet man Hardware-Ausfälle durch verpolte Stecker.

Gleichzeitig wurden die Netzteile mit einer neuen Funktion ausgestattet: Der Rechner kann vom Betriebssystem über das Advanced Power Management (APM) ausgeschaltet werden, nachdem das System heruntergefahren ist. Das klappt unter Windows 95/98/2000 und mit entsprechenden Treibern auch unter NT 4.0.

● **ATX liefert technische Vorteile.** Beispielsweise hat man die Steckplätze für den Arbeitsspeicher nun zwischen der CPU und den PCI-Slots untergebracht. Dadurch erzielt man viel kürzere Signalleitungen zwischen dem Speicher und dem Prozessor. Das lässt einen höheren Speichertakt zu – und damit ein größeres Tempo.

● **Alle Steckplätze (etwa für Floppy-Disk, Festplatte und Lautsprecher-Anschluss) erhielten unter ATX einen definierten Platz.** So gleichen sich die Boards unterschiedlicher Hersteller im Aufbau und lassen sich selbst von PC-Anfängern einfach einbauen.

● **ATX integriert alle wichtigen Schnittstellen und Steckkarten.** Die ATX-Spezifikation sieht vor, dass alle wichtigen Schnitt-

Klein, aber raffiniert: die Motherboard-Formate

AT

Schon seit 1987 gibt es das Ur-Board mit dem AT-Formfaktor (30,5 cm x 35 cm). Es ist die erste standardisierte Form von Boards mit 16-Bit-Architektur und passt nur in Tower- und in Standard-Gehäuse.

Baby-AT

Ebenfalls 1987 kam der Baby-AT auf den Markt. Die nötigen Slots, Chips und Steckplätze sind auf einer deutlich kleineren Platte (22,5 x 24,5 cm) untergebracht, die ein kleineres Gehäuse (Slimline) erlaubt.

ATX

Dieser seit 1996 aktuelle Standard optimiert die Anordnung der Bauteile auf der Platine und liefert alle wichtigen Schnittstellen auf dem Board (30,5 x 20 cm) – es passt aber nur in spezielle ATX-Gehäuse.

Mini-ATX

Diese Boards sind kleiner als ATX (22,5 x 24,5 cm) und besitzen statt 7 Slots nur 3 bis 4. Damit spart man Platz und meistens auch Geld. Ein Slot dient als Kombi-Steckplatz für ISA- und für PCI-Karten.

Micro-ATX

Wie beim Mini-ATX werden in diesem Formfaktor (22,5 x 24,5 cm) nur 3 bis 4 Slots angeboten. Um weiteren Platz und vor allem Geld zu sparen, sind die Grafik- und Soundchips auf dem Board integriert.

NLX

NLX ist ein Formfaktor, der sich besonders für sehr flache Desktop-Gehäuse eignet. Er hat etwa die gleichen Eigenschaften wie Micro-ATX. NLX-Boards eignen sich für alle Bussysteme (PCI, ISA, AGP).

rellen – PS/2 für Maus und Tastatur, COMx (seriell), LPT (parallel), USB und IrDA (Infrarotschnittstelle) – direkt auf dem Board sitzen. Der Vorteil: Man braucht keine Abdeckbleche mit den entsprechenden Buchsen mehr ins Rechnergehäuse schrauben. Die Rechner werden also billiger.

Gleichzeitig integrieren viele Hersteller Grafik- und Soundkarte gleich in das Motherboard und führen auch beider Ausgänge neben den Schnittstellen hinaus. Diese Integration spart weiteres Geld. So erhält man selbst leistungsfähige Computer teilweise für weniger als 1500 Mark.

● **Das ATX-Format entwickelte sich schrittweise zu „Micro-ATX" weiter.** Dieser Formfaktor beherrscht den Motherboard-Markt seit 1998 fast vollständig. Die Idee dahinter: die großen, teuren ATX-Boards zu verkleinern und gleichzeitig so auszustatten, dass man sie einfacher und damit viel billiger bauen kann.

● **Auf dem Micro-ATX-Board sind ein Soundblaster-kompatibler Soundchip (Stereo) und ein AGP-Grafikbeschleuniger samt Video-RAM integriert.** Auf diese Weise sind schon diese beiden Slots eingespart. Drei freie PCI-Slots sind aber dennoch vorhanden. Die Platinenfläche beträgt nur noch ungefähr 22,5 x 24,5 cm.

● **Statt vier Steckplätzen für Arbeitsspeicher gibt's nur noch zwei.** Das ist jedoch kein Problem, seit man DIMMs mit 64 bis 256 MByte Kapazität kaufen kann (ein 64-MByte-DIMM kostet zur Zeit rund 120 Mark).

● **Weniger Slots und kompaktere Speicher, das bedeutet geringeren Stromverbrauch.** Man kann in einem solchen PC ein Netzteil einsetzen, das nur rund 90 Watt Leistung liefert. Das spart Geld.

● **Micro-ATX-Boards sind aber nicht immer empfehlenswert.** Für Leute, die aufwendige Grafikkarten für ihre Spiele einsetzen (zum Beispiel Voodoo3 3500 oder demnächst mit GeForce-256-Chip), eignen sich Micro-ATX-Boards weniger. Zwar kann man die Grafikchips auf diesen Boards über das BIOS einfach abschalten, doch verschwendet man so Geld – schließlich hat man die Grafik mitbezahlt.

Zugleich gibt es immer wieder Meldungen über Störungen mit externen Karten, die man erst über ein BIOS-Update beheben kann. Die richtigen und aktuellen Update-Dateien sind teils auch schwer im Internet zu finden.

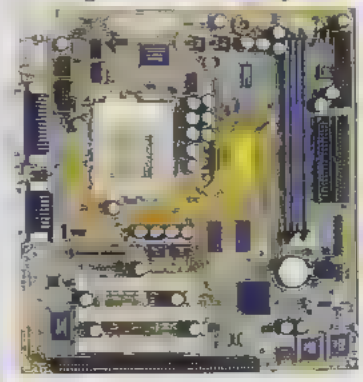
Wer also als Power-User mit leistungsstarker Hardware arbeiten und spielen will, sollte gleich zu Standard-ATX-Boards oder Motherboards im Formfaktor Mini-ATX greifen.

● **Mit einer Fläche von 22,5 x 24,5 cm sind Mini-ATX-Boards so groß wie Baby-AT-Boards.** Auch sie verfügen wie Micro-ATX-Boards über weniger Slots. Meist findet man drei Slots für PCI-Karten. Ein zusätzlicher Slot ist als Kombi-Steckplatz für PCI und ISA nutzbar.

Im Gegensatz zum Micro-ATX gibt's beim Mini-ATX keine zusätzliche Hardware (Chips) etwa für Sound und Grafik. Es ist nur kleiner als der ATX-Standard.

● **Mit dem Format NLX kann man nochmals richtig Platz sparen.** Intel hat hierbei das ATX-Format für sehr flache Rechnergehäuse nochmals abgewandelt. Bei NLX sitzen die Steckkarten nicht in Slots direkt auf der Platine, sondern werden zunächst in eine „Riser-Card" gesteckt. Diese Karte kommt dann in einen einzigen Slot auf dem Motherboard. Dadurch werden die nötigen Platinen um 45 Grad gekippt. Sie stecken also parallel zum Motherboard in der Riser-Card. Das verringert die notwendige Bauhöhe des Rechnergehäuses erheblich.

NLX-Platinen besitzen alle gängigen Bussysteme (wie PCI, AGP und ISA) und sind meistens zusätzlich mit Grafik- und Soundchips versehen. ○



Micro-ATX-Boards wie das 6WMM7 von Gigabyte verfügen über drei PCI-Slots (hier weiß) und einen ISA-Slot (schwarz)

AMD K7 Athlon: Achtung beim Umstieg!

Pass auf bei Umsteiger-Aktionen! Es gibt erst drei Hersteller von Motherboards (FIC, Gigabyte und MIC), die Steckzahlen des passenden Boards mit dem Slot A anbieten.

Der Athlon arbeitet nämlich nicht in einem normalen Board für Celeron, Pentium II oder III, obwohl er mit einem vergleichbaren Gehäuse und Slot arbeitet. Er verlangt ein Board mit dem speziellen Chipsatz „Irongate", wie das SD11 von FIC (siehe Bild).

Die Board-Hersteller sind bei der Produktion von Athlon-Boards noch etwas zurückhaltend, da sie Ärger mit Intel befürchten. Sie fürchten, der Branchen-Primus könne ihnen den Nachschub an Chipsätzen verwehren, wenn sie zu AMD „überlaufen" würden.

Kauftip: Entweder Du kaufst Dir einen Komplettrechner mit einem integrierten Athlon, oder Du wartest noch eine Weile, bis die Preise für den Chip gefallen sind.

Intel contra AMD

Der neue Prozessor von Advanced Micro Devices (AMD) hängt den Pentium III von Intel in fast jedem Test ab. Bisher brachte immer Intel zuerst einen neuen, schnelleren Prozessor auf den Markt, und die Mitbewerber schoben dann ihre Konkurrenzprodukte nach. Doch diesmal ist alles anders.

Der Grund: Der Athlon K7 gleicht dem Pentium III äußerlich völlig. Im Innern arbeitet jedoch eine optimierte Prozessor-Architektur, die zum Teil auf technische Details des Hochleistungs-Prozessors Alpha von DEC zurückgreift.

Ein weiterer Trick: Die meisten AMD-Fabriken verwenden für die Leiterbahnen des Chips Kupfer statt Aluminium. So kann man den Chip in kleineren Abmessungen herstellen, was das Tempo anheizt.

Der K7 eignet sich besonders für 3D-Shooter wie „System Shock 2"

Die Gemeinsamkeit: Der Athlon ist zur Intel-Welt kompatibel. Mit ihm laufen Betriebssysteme wie Win 95/98, NT oder DOS. Auch die Anbindung der übrigen Hardware bleibt wie gehabt.

Der Unterschied: Die technischen Neuerungen im K7 sind mit älteren Chipsätzen von Intel oder den Mitbewerbern nicht kompatibel. Man kann diesen Chip also nicht in ein Pentium-III-Board stecken. Nötig ist ein Motherboard mit extra Chipsatz (siehe Kasten „AMD").

Die Leistung: Die mit 600 MHz getaktete Athlon-CPU zeigt einem Pentium III bei gleicher Taktrate die Rücklichter. Mit der Multimedia-Erweiterung „3DNow!" kann der Athlon speziell bei Spielen mit bis zu 20 % mehr Leistung am Pentium III vorbeiziehen. Wichtige Voraussetzung beim Spiele-PC: eine leistungsfähige Grafikkarte mit Chips wie dem Riva TNT2.

Der Preis: Der 600-MHz-Chip des Athlon kostet mit rund 1400 Mark etwa so viel wie ein gleichgetakteter Pentium III. Es gibt schon Komplett-PC mit Athlon bei einigen Versendern und Handelsketten. Dort kosten gut ausgestattete Athlon-Maschinen noch rund 3300 Mark. Der Preis dürfte aber bei der erwartbaren starken Nachfrage bald rapide sinken.

Text: Ulrike Goreßen, André Zurawski · Foto: Roman Job · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Dieser Controller setzt Deine Handbewegung direkt um

Das Pad reagiert auf Bewegung

Es sieht aus wie ein Dual-Shock-Controller, doch steckt im „Evolution Pad" zusätzlich ein Bewegungs-Chip mit G-Force-Tilt Technologie (siehe Info-Kasten). Die Bewegungen des Pads bewegen so auch Deine Spielfigur

Ausstattung: Alle Digital-Analog-Pad-Funktionen sind vorhanden, auch die Dual-Shock-Funktion. Ein Programmiermodus ermöglicht Dir die freie Belegung samtlicher Tasten

Handhabung: Der Controller liegt gut in der Hand und ist auch als Standard-Controller einwandfrei zu gebrauchen. Nach längerem Spielen im G-Force-Tilt-Modus spürt man allerdings die Gefahr einer Sehnenscheiden-Entzundung – regelmäßige Spielpausen sind notwendig.

Der Programmiermodus wird selten gebraucht, da meistens die Bewegungen des Pads die Aufgabe des Sticks übernehmen und die Tasten in ihren Standardfunktionen sinnvollerweise erhalten bleiben

Fazit: Gerade für Spieler, die nicht mit kleinen Sticks im Analogmodus zurecht kommen, ist das „Evolution Pad" eine Alternative. Es ermöglicht einfaches Steuern in vielen Spielen. Eine PC-Version ist geplant, ihr Termin noch unklar.

Evolution Pad
Playstation-Controller mit Bewegungssensor
ca. 100 DM | Anbieter: Vidis Electronic
www.vidis.de
Super neues Spiel-Feeling! Voll programmierbares Digital-Analog-Pad mit Bewegungs-Chip
1

Das „Evolution Pad" ist zwei in einem: Standard-Pad plus bewegungssensibler Controller

Cyber-Controller

Auf Deinen bloßen Wink hin flitzen die Spielfiguren! Denn die neue Controller-Generation glänzt mit G-Force-Tilt-Technik. Du steuerst, indem Du nur die Hände bewegst.

Alles voll im Griff: Mit dem „Evolution Control System" dirigierst Du das Spiel!

Steuern mit nur einer Hand

Ein Wink genugt, und der Wagen legt sich in die Kurve oder der Helikopter hebt ab – dank G-Force-Tilt-Chip entsteht ein völlig neues Spielgefuhl

Ausstattung: Das „Evolution Control System" enthält einen Gripstick, der die Tastenfunktionen ubernimmt, und einen Reactor fur die Bewegungsubermittlung am Handrucken. Zudem liegt neben der schriftlichen Anleitung eine VHS-Videokassette bei, auf der alle Funktionen erklärt werden.

Handhabung: Das Programmieren des Controllers geht schnell und einfach. Wichtig ist die Wahl der richtigen Einstellungen und Empfindlichkeit. Leider fehlt die Moglichkeit, programmierte Einstellungen zu speichern – nach dem Ausschalten wird alles wieder in den Grundzustand zurückgesetzt

Fazit: Nach kurzer Eingewohnungszeit ist das Steuern – praktischerweise sogar einhändig – gut möglich. Nur einige Knöpfe sind etwas umstandlich zu erreichen

Ubrigens: Eine Controller-Version furs Nintendo 64 soll im November erscheinen, für PC im Dezember

Text: Christian Muller

Das „Evolution-Control System" umfasst den Gripstick (r.).

und den Reactor (l.), mit eingebautem G-Force-Tilt-Chip

Evolution Control System
Bewegungssensibles Controller-System für PS
ca. 150 DM | Anbieter: Vidis Electronic
www.vidis.de
Eine spacige Alternative zum normalen Playstation-Controller, die sogar Einhand-Spiel zulässt
2

INFO

Ein Chip erkennt seine Lage

Die Erdanziehungskraft (Gravitation) sorgt dafür, dass nicht alles, was sich auf der Erdoberfläche befindet, ins All abdriftet.

Der **G-Force-Tilt-Chip** kann seine Stellung in diesem Gravitationsfeld erkennen. Wird die Lage des Chips durch Bewegungen der Hand verändert, so berechnet der Chip daraus den entsprechenden Joystick-Ausschlag. Folglich versetzt ein bloßer Wink mit der Hand die Spielfiguren in Bewegung, man kann sie freihändig „dirigieren"

Die G-Force-Tilt-Technologie bietet eine interessante Zukunftsperspektive. Die Chips können genauso gut in Cyberhelme und Cyberanzüge eingebaut werden. Damit würden sich die Möglichkeiten der Spielsteuerung durch Körperbewegungen erheblich erweitern

Dein PC weiß, was Du tust, Handys merken sich, mit wem Du sprichst – und selbst das WC könnte bald kein intimes Örtchen mehr sein: Die Daten-Spione gehen um – doch dagegen gibt's Tricks.

TV-Gerät mit Set-top-Box Es bietet interaktives Fernsehen, Video-on-Demand und Internet-Zugang. In der Box steckt ein Chip, der aufzeichnet, welche Sendungen Du siehst und welche Darsteller Du magst. So speichert er automatisch Deine Lieblingsfilme

In Deutschland hat der Datenschutz Tradition. So dürfen persönliche Daten kaum weitergegeben werden. Außerhalb Europas sieht es da schon anders aus: So ist etwa der Verkauf von Kreditkarten-Infos (mit Produktvorlieben) in den USA völlig normal

Im Visier der Datendiebe!

Wunschst Du Dir einen neuen Computer, nur das nötige Kleingeld fehlt Dir? Surfst Du gern im Internet, doch die anfallenden Online-Kosten übersteigen Dein Taschengeld? Warum lässt Du Dir dann nicht be des schenken? Das tut keiner? Falsch: 10.000 Compaq Presarios der Klasse AMD K6 – komp ett mit Monitor, CD-ROM-Laufwerk und 56K-Modem – bringt die Firma Free-PC (*www.free-pc.com*) diesen Herbst unter die Leute Für null Mark. Inklusive kostenloser Internet-Connection Einzige Bedingung: Die neuen Besitzer mussen mindestens zehn Stunden pro Monat im Web verbringen.

Diese Aktion ist ein Coup ein ger pf ffiger Marketing-Leute, die einen Blick auf Deine und meine Surfgewohnheiten werfen wollen Eine Methode mit Tradition Bereits seit Jahren verschaffen Buchclubs ihren Mitgliedern attraktive Preise und erhalten im Gegenzug Infos über Lekturevorlieben. Viele Supermarkt-Ketten in den USA arbeiten nach demselben Prinzip – nur dass sie mittels eines cleveren Kassensystems Dein Einkaufsverhalten und Deine favorisierte Pizzasorte erfassen wollen. Neu ist jetzt aber, dass Infos über persönliche Vorlieben mit Hardware im Wert von rund 2000 Mark belohnt werden. Bewährt sich die Free-PC Aktion, dürften Nachahmer nicht lange auf sich warten lassen – meinen zumindest Branchenkenner

„Ist doch klasse! Stört mich doch nicht, wenn die Welt weiß, welches Eis oder welche Webseiten ich mag!" Das denken viele, und die Idee dahinter hat auch einen großen Vorteil: ist erst einmal bekannt, welche Vorlieben Du hast, kann man Werbung genau auf Deinen Geschmack abstimmen. Dann bekommst Du etwa genau die Infos zu den Produkten und Ereignissen gemailt, die Dich auch wirklich interessieren

Nach diesem Prinzip setzen ja auch viele PC-User Offline-Reader ein. Auch dort gibst Du Deine Interessengebiete ein Der Reader durchsucht das Netz nach diesen Themen und bietet Dir vorsortierte Websites an. Das spart viel Online-Zeit

Der einzige Unterschied. Der Offline-Reader sucht in Deinem Auftrag nach Infos und „verrät" Deine Vorlieben keinem Dritten. Denn nicht jeder mag es, wenn andere alles Mögliche über ihn wissen können und er dadurch „gläsern", also durchschaubar, wird

Service oder Spionage?

Datensammler sind seit langem eifrig zugange Das Internet macht es ihnen besonders leicht, an begehrte Informationen heranzukommen Es gibt beispielsweise sogar schon ein US-Patent

Ich surfe gern, aber Finger weg von meinen persönlichen Daten !

(Nummer 5.848 396, eingetragen auf die Firma Be Free, *www.befree.com*), das zielgruppenorientierte Werbung möglich macht – das Verfahren beruht auf Infos wie, welche Webseiten Du wie oft besuchst, welche Werbe-Banner Du anklickst und was Du kaufst

Auch Du selbst unterstützt die Datensammler bei der Arbeit Während es in der echten Welt der Kaufhauser völlig undenkbar ist, dass am Eingang jemand Deinen Namen wissen will, machen viele Webseiten-Betreiber genau das: Sie registrieren Dich mit Namen. Oder Du bleibst draußen.

Wer sich registrieren lässt, ist bekannt, und je besser Du bekannt bist, je mehr man über Deine Vorlieben, Hobbys, Probleme weiß – umso gezielter kann man sich auf Dich einstellen. Schon heute wird jeder Erwachsene in den Industrie ändern in durchschnittlich 200 Datenbanken geführt, Tendenz steigend.

Je mehr Rechner ans Internet angeschlossen werden, desto mehr computer-kompatible Informationen entstehen. Diese Info-Fulle ermoglicht noch mehr individuellen Service, erleichtert Dritten aber auch Einblicke in die Privatsphäre anderer, ohne dass diese es

Sobald Du ins Internet gehst, ist es möglich, dass Du überwacht wirst, wenn Du auf Webseiten mit rechtlich bedenklichem Inhalt gehst. Für die EU wurde nun auch eine Resolution verabschiedet, die Internet-Provider und Telefongesellschaften zwingt, eine elektronische Hintertür fur Ermittlungsbeamte offen zu halten

US-Telefongesellschaften dürfen ihre Kundendaten veraußern – das entschied im August ein Berufungsgericht. Im Klartext: Jeder kann die Infos kaufen, wer wen in den USA wann angerufen hat, wie lange sie plauderten und wie hoch ihre Telefonrechnungen sind

Jeder Spielehersteller würde am liebsten nur Software-Titel entwickeln, die sich später auch gut verkaufen. Deshalb zählen Marktforscher Spielepackungen, befragen Zielgruppen und sammeln Daten, wo sie nur können. Das kann zu mehr interessanten Spielen führen, aber auch Kreativität und Vielfalt killen

merken. Das birgt keine unmittelbaren Risiken, Pessimisten sehen darin aber auch die Möglichkeit zum Missbrauch, etwa der totalen Kontrolle

Dank Satelliten-Navigationssystemen kann man sich nicht verfahren Andererseits kann man so auch immer feststellen, wo sich jemand befindet

Digitale TV-Gerate wie etwa von Tivo bieten den Zuschauern aufgrund ihrer individuellen Sehgewohnheiten nur die Sendungen an, die sie mögen. Die TV-Sender wissen aber auch genau über Fernsehgewohnheiten Bescheid.

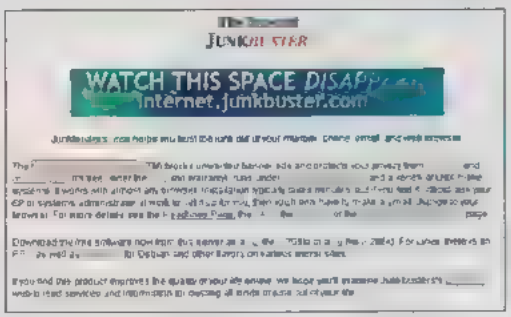
Lebensmitteleinkäufe werden noch bequemer, da man online bestellen kann. Doch Außenstehende wissen, was man isst und trinkt

Sogar das stille Örtchen könnte bald seine Intimitat verlieren: Matsushita plant in Japan die „Smart To let", eine Kloschussel mit integrierten Sensoren, die etwaige Gesundheitsprobleme umgehend an den Arzt melden

Selbstverteidigung gegen Web-Voyeure

Wem solche Spione unlieb sind, der kann sich mit ein paar Tricks vor datengierigen Übergriffen schützen.

- Lege Dir einen oder mehrere Online-Alias (Zweitnamen) an, die Du benutzt, wenn eine Webseite eine Registrierung verlangt.
- Besorge Dir mehrere E-Mail-Accounts (kostenlos etwa bei Yahoo oder Hotmail) und surfe abwechselnd damit durchs Web. So kann man nur schwer ein Surf-Profil von Dir erstellen



*Die Freeware Junkbuster (auf **www.junkbuster.com**) verwaltet Deine Cookies und sorgt dafür, dass keiner private Infos von Dir liest. Diese Sicherheit kostet aber Surf-Speed*

- Denk daran, dass man Chat Konferenzen aufzeichnen und speichern kann. Das gilt auch für private Chat-Raume Hier horen Dich andere Chatter nicht, der Sysop aber sehr wohl. Wirklich private Infos bleiben besser außen vor
- E Mails mit sensiblen Daten solltest Du nur versc hlusselt versenden.
- In Deinem Browser gibt es die Moglichkeit, Cookies abzulehnen. Cookies sind eine Art „Mini-Spion" des Webservers. Diese kleinen Zusatzprogramme checken unter anderem ab, welche Software in welcher Version Du auf Deinem PC hast

Sie dienen aber auch als „Pass" fur Deinen PC, da sie Deinen Namen und Passwort enthalten konnen. Darum solltest Du sie nicht grundsatzlich ablehnen – viele Webseiten kannst Du nur durchstöbern, wenn Du zuvor Zugriff auf Deine Festplatte erlaubt hast.

- Noch ein cleverer Weg, Webspionen zu entwischen, ist, einen Aufpasser anzuheuern. Junkbuster hat eine Gratis-Software entwickelt, die diese Rolle übern mmt. Sie verhindert das Auslesen privater Daten (siehe links)

Die Wanze im PC

Es macht [illegible] so lest aber [illegible] und Der PC [illegible]

Der Internet Explorer plaudert

Der Internet Explorer [illegible] Betre bern mit, wenn [illegible] gebookmarkt hast Abs[illegible] sich diese Funktion nicht [illegible] kann der Betreiber einer [illegible] markten Seite auf d ese We[illegible] Logbuch erzeugen, das a[illegible] „Favorites" enthält. Er kann Dich verfolgen, etwa uber ein Cookie auf Deiner Festplatte. Hast Du Dich auf seiner Webseite mit vollem Namen registriert, steht theoretisch der Online-Beobachtung nichts im Wege

Beschattet durch Netscape

Auch Netscape hat vor einem Jahr im Communicator 4.06 eine derartige Funktion integriert: „Smart Browsing", einen automatischen Web Tipp Service, der standardmaßig

Bestellt wird im Internet, ein Service liefert's nach Haus: „Webvan" macht Einkaufen leicht, Infos sammeln auch

eingeschaltet ist. Während Du eine Webseite besuchst, liefert er Dir eine Liste mit Web-Adressen, die Zusatzinfos zum Thema enthalten

Der clevere Service hat nur einen Haken: „Smart Browsing" funktioniert, indem jeder Deiner Webseiten Sprünge einem Zentralrechner gemeldet wird. Bislang wurden die so verfolgten Surf-Sessions noch nicht in einem Logbuch erfasst. Doch wer garantiert 100 Prozent Sicherheit?

Guckloch in Windows 98

Ein „Fehler" im Wing8-Programmcode erlaubt es Microsoft, unbemerkt die Seriennummer Deines PC abzufragen. Diese Abfrage erfolgt während der Wing8-Registrierung – und zwar auch, wenn Du im Menu angegeben hast, dass keine Information über die eingesetzte Hardware ausgetauscht werden soll

Mittlerweile hat Microsoft erklärt, dass sie die Seriennummer (Global Unique Identifier) bei der Registrierung nicht mehr auslesen werden

Fingerabdrücke auf Videoseiten

Werden Windows-Media-Player oder den RealPlayer von RealNetworks benutzt, um im Internet live Audio oder Video abzuspielen, sollte man achten, dass beide Player a[illegible] einem Global Unique [illegible] (kurz: GUI) ausgest[illegible]

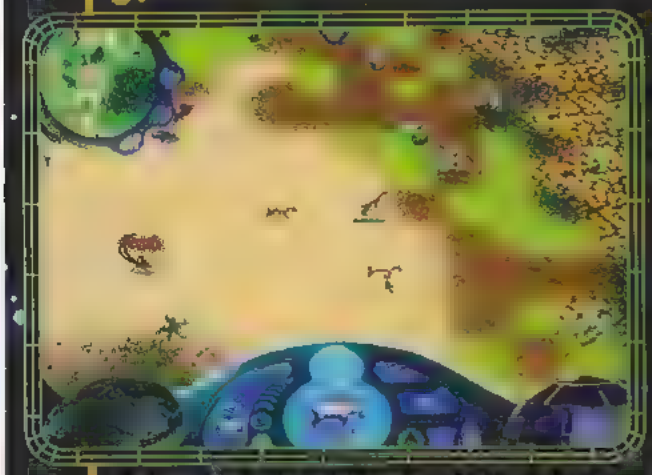
Sobald Du eine Se[illegible] Audios oder Vid[illegible] Dein Player sein [illegible] an den We[illegible] kann dieser [illegible] wann was [illegible]

Errichte ein Ökosystem in GUNGAN - DIE NEUE WELT

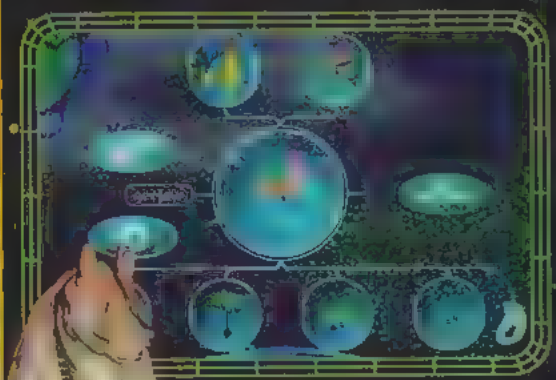
Fit im K

ST WA

Sorge für das ökologische Gleichgewicht auf dem Wassermond von Naboo und hilf den Gunganern, eine neue Stadt zu bauen!



Ein Karte besteht aus Sumpf, Lichtungen, Seen und Fels. Per Mausklick setzt Du diverse Tiere und Pflanzen ein



Fressen und gefressen werden: Um ein ökologisches Gleichgewicht herzustellen, musst Du die Ökosysteme [illegible]

Immer mit Kommentaren an Deiner Seite: Gunganer-Tollpatsch Jar Jar Binks (l.) und Superhirn Droide R2D2

"Alloloha!" Boss Nass, vielgewichtiges Oberhaupt der Gunganer begrüßt Dich vor seinem Thron. Die Gunganer brauchen Hilfe, denn ihre Stadt Otho Gunga platzt aus allen Nähten. Auf dem Wassermond von Naboo wollen die Gunganer eine neue Siedlung errichten. Du hast den Auftrag, mit einem Raumschiff voller fantastischer Tier- und Pflanzen-Arten aus der Umgebung wegzufahren und ein Ökosystem aufzubauen.

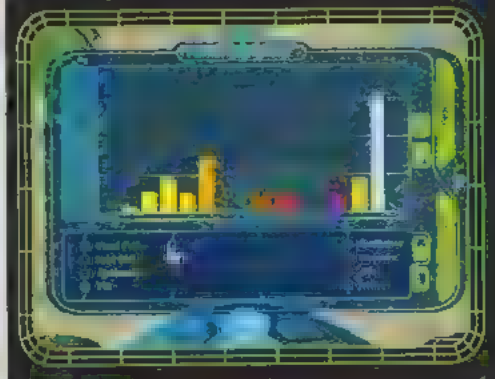
„Gungan: Die Neue Welt" ist ein Aufbau-Strategiespiel, bei dem Du ganz nebenbei eine Menge über das Zusammenleben von Tieren, Menschen und Pflanzen lernst. In 13 Missionen geht es darum, bestimmte Tierarten vor dem Aussterben zu schützen, andere stärker zu vermehren oder wertvolle Pflanzen aufzuforsten. Das gelingt allerdings nur, wenn Du weißt, was die natürlichen Feinde einer Art sind, in welcher Landschaftsform sie leben und welche Rohstoffe sie den Gunganern liefern.

Diese Fakten lassen sich in einem grafischen Index abrufen. Zusatzinfos liefert außerdem Kresch, eine schlaue Kreatur, die Dir Boss Nass mit auf den Weg gegeben hat. Sie beschränkt sich auf kurzen Texten, was die Gunganer aus einzelnen Pflanzen und Tieren herstellen.

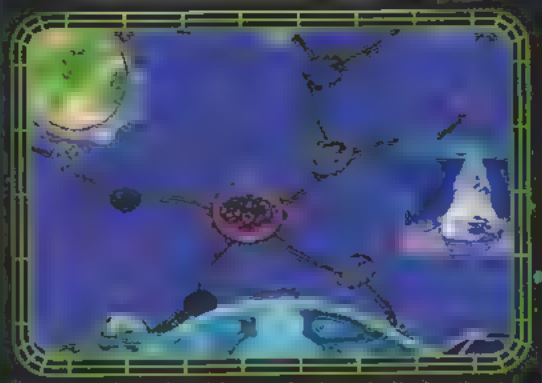
Im Ernte-Screen regulierst Du, wie intensiv die Gunganer Tiere jagen und Pflanzen abbauen dürfen. Denn nur wenn die Stadt nicht zu stark wächst, wird die Umwelt nicht beschädigt.

Stets zur Stelle sind R2D2 und Jar Jar Binks, die das Spiel (mit Original-Stimmen aus dem Film) mit teilweise unsinnigen Kommentaren würzen. Für alle Jar Jar-Genervten: Der tollpatschige Gunganer lässt sich auch abstellen.

In Kresch, einer schlauen Kreatur, liest Du Zusatzinfos zu Tieren, Pflanzen und der Gunganer-Zivilisation



Wie sich das Ökosystem entwickelt, zeigt eine stets abrufbare Statistik. Du kannst eine oder alle Arten anzeigen lassen



Boss Nass hält Dich auf dem Laufenden, wie die Gunganer mit dem Bau der Stadt vorankommen und was sie brauchen

Gungan: Die Neue Welt

Strategie- und Lernspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Lucas Soft | 1 Spieler

Min: Pentium 66, 32 MB RAM, Win 95 oder 98, 120 MB HD, 4fach CD-ROM, 2MB Grafikkarte, 16 Bit Soundkarte

Gestaltung 2 | Action | Dauerspaß

Abwechslungsreiche Öko-Aufgaben mit witzigen Kreaturen im Star Wars"-Outfit

[illegible] Mehrspieler-Modus

Unterhaltsame Aufbaustrategie im „Episode 1"-Gewand mit spielerischem Lern-Charakter

opf mit

AR
RS

Bau einsatzfähige Robots in
DROIDS

Auf Tatooine unterhält das Imperium eine Fabrik für Killer-Droiden. Bau eigene Roboter, die dort eindringen und die Killer umprogrammieren!

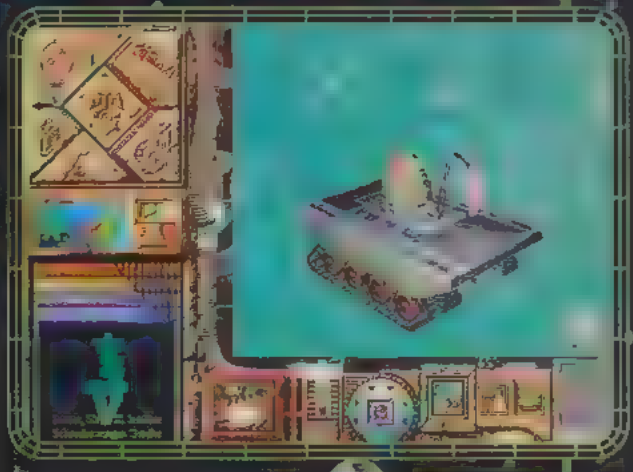
Die Ausbildung zum Meister im Droidenbau ist gar nicht so einfach. Acht Vorbereitungsmissionen gilt es erfolgreich zu bestehen, bis Du den Titel verdienst. Dann bist Du für den gefährlichen Geheimauftrag bereit, die Killer-Droiden außer Kraft zu setzen. Doch keine Panik. Meister Wimateeka, Oberhaupt des Jawaclans der Olik, lehrt Schritt für Schritt, was ein Droidenbauer wissen muss.

In der Werkstatt setzt Du die Roboter per Mausklick aus verschiedenen Einzelteilen zusammen. Es stehen Bauteile für Robots auf Rädern oder mit Beinen zur Wahl. Zu jedem Teil werden wichtige Eigenschaften angezeigt. Denn je nach Einsatz braucht der Droide einen schnellen Antrieb, einen feinfühligen Greifarm oder einen Kopf mit einem bestimmten Sprachmodul.

Über die Einsatzinformierst Du Dich auf der Missionenkarte. Sie zeigt die Orte der acht Vorbereitungsmissionen und erklärt ihre Ziele. Fahre etwa an Kontrollposten vorbei oder lege bestimmte Schalter um. **Nur wenn Dein Droide aus funktionellen Teilen zusammengebaut ist, gelingt die Mission. Dabei sind Fachwissen und technischer Tüftelgeist gefragt.**

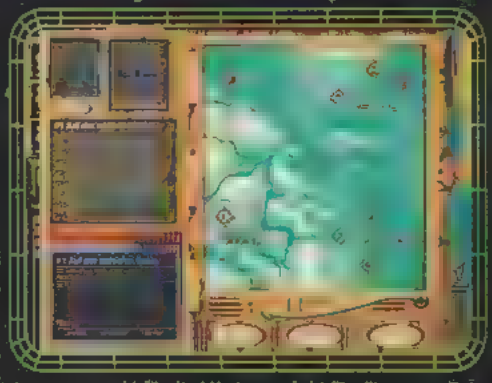
Wie sich Teile zueinander verhalten und mit welchen Tricks man Probleme bewältigen kann, erklärt der Index. Dort kannst Du Grundregeln der Physik gut aufbereitet nachlesen. Ob der Droide funktioniert, testest Du in einer großen Trainingsanlage.

Läuft alles wunschgemäß, steuerst Du den Roboter per PC-Tastatur durch seine Missionseinsätze, die in 3D gestaltet für viel Spielspaß sorgen. Einziges Manko: Die Grafik ist etwas pixelig und nicht auf dem neusten Stand.



Am Anfang war die Werkstatt. Mit der Maus ziehst Du einzelne Bauteile auf die Arbeitsfläche und setzt sie zu Droiden zusammen.

Schlauer Speicher für physikalisches Fachwissen: Der Index verrät Grundregeln der Technik und hilft Dir weiter.



Ausgangspunkt für die Missionen: Acht Einsätze muss Dein Droide zur Vorbereitung auf die große Aufgabe bestehen!

Mit Droiden wie diesem gehst Du gegen das Imperium vor. Je nach Einsatz sind Robots mit Beinen oder auf Rädern besser geeignet.

Mit der PC-Tastatur steuerst Du den Droiden durch seine Missionen. Hier ist Dein Aktions-Geschick gefragt!

Star Wars Droids

Physik-Lernspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM — Ohi Soft — 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95 oder 98, 34 MB HD, 4-fach CD-ROM, Grafikkarte, SB-Soundkarte

Gestaltung | Action | Dauerspaß

Spannende Missionen, Tech... ...ager wie den ...

...zeigt sich mit aktuellen S... ...Grafik etwas veraltet

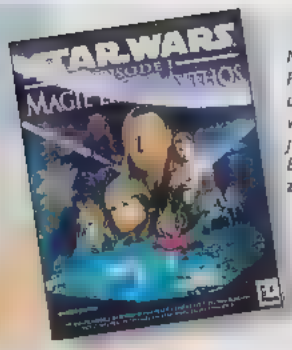
Optimale Mischung aus anspruchsvollem Spielspaß und physikalischer Tüftelei

AKTION!

Knabber Dich durch die Galaxis: Wir verlosen 20 x 1 Kiste à 14 Dosen mit „Pringles"-Chips verschiedener Geschmacksrichtungen und je einer Popbox. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hinter den Kulissen

Spannend: In der Enzyklopädie „Magie eines Mythos“ gewährt George Lucas Einblick in die Entstehung von „Episode I“.



Nach Spielen, Fan-Artikeln und Lernsoftware gibt's jetzt auch eine Enzyklopädie zu „Episode I“

Bei der Arbeit: Jake Lloyd (l.) als Anakin und George Lucas

Charaktere
Technologie
Fahrzeuge
Schauplätze
Die dunkle Bedrohung
Die „Star Wars“-Saga
Hinter den Kulissen
Das Universum
Glossar

Wie schnell fährt Anakins Podracer? Das Wahnsinnsgefährt, mit dem der junge Skywalker den fiesen Sebulba aus der Bahn wirft, bringt bis zu 950 km/h auf die Strecke. Wenn Du Fragen wie diese beantwortet haben willst, sortest Du Dir die Enzyklopädie „Star Wars – Episode I: Magie eines Mythos“ zulegen. Auf zwei voll gepackten CD-ROMs ermöglicht Filmemacher George Lucas einen Blick in seine Zauberwerkstatt.

In der Rubrik „Hinter den Kulissen“ erklären Leute aus dem Produktionsteam Einzelheiten über ihre Arbeit. Computergrafiker Geoff Campbell erzählt etwa von den Schwierigkeiten bei der Gestaltung des Händlers Watto: Ursprünglich sollte die Figur zwei Stoßzähne im Oberkiefer haben. Doch dann bekam man die Mundbewegungen für den Laut „M“ nicht in den Griff. Also beschlossen die Designer, einen Zahn wegzulassen. Die Videos gibt's übrigens im englischen Original mit deutschen Untertiteln.

George Lucas meldet sich selbst nicht zu Wort, ist aber auf zahlreichen Fotos zu sehen, die seine Regiearbeit dokumentieren. **Für die meisten Charaktere aus dem Film findest Du Skizzen und Konzepte auf den CDs.** Außerdem kannst Du Dir genaue Erklärungen zu ihrer Bedeutung in der Story anzeigen lassen. Das gilt auch für die Schauplätze, Waffen, Fahrzeuge und Technologien aus „Episode I“.

Bei den technischen Darstellungen hätte man sich allerdings etwas mehr Details gewünscht. Die Möglichkeit, Einzelheiten zu vergrößern oder genauer zu untersuchen, fehlt.

Zu jedem Eintrag in der Enzyklopädie gibt es eine oder mehrere Quizfragen, in denen sich zeigt, ob Du ein „Star Wars“-Checker bist. Richtige Antworten werden mit Punkten belohnt.

Für Unermüdliche bieten die beiden CD-ROMs eine Komplettversion des Films, die in Bilder zerlegt ist. Du kickst Dich Szene für Szene durch die Fotos und liest darunter die gedruckten Regieanweisungen und Dialoge.

PC | D

Star Wars Episode I: Magie eines Mythos

Multimedia-CD-ROM für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | LucasArts | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95 oder 98, 4-fach-CD-ROM-Laufwerk, PCI-Grafikkarte, 16-Bit-Soundkarte

Gestaltung: 2 | Action: 2 | Dauerspaß: 2

Viele Videos mit Erklärungen zu den Charakteren, spannende Texte und Bilder

Bei den technischen Darstellungen wünscht man sich mehr Details

Blick in die „Episode I“-Werkstatt mit interessanten Videos, Pics und Hintergrundberichten

TM & © LucasFilm LTD

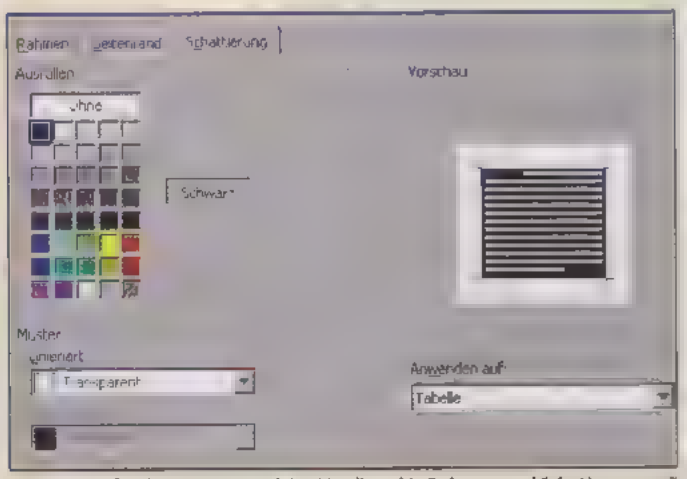
Word-Kurs

Bau Dein CD-Cover

Teil 2: Perfektes Styling

Im ersten Teil dieses Kurses hast Du Vorlagen für CD-Cover gebaut. Aber noch ist alles in Schwarzweiß. Jetzt wird's knallig: Mit Farbe und Grafiken bekommen die Scheiben ein heißes Outfit.

Sicher sind Deine selbst gestalteten CD-Cover aus dem vorigen Teil unseres Word-Kurses (Heft 10/99) jetzt schon sehr praktisch. So richtig der Knaller sind sie allerdings noch nicht. Denn nur Text in Schwarzweiß wirkt ein wenig fade. Hier erfährst Du, wie Du mit ganz einfachen Mitteln jedem CD-Cover sein persönliches Outfit gibst. Das Layout aus diesem Workshop kannst Du durch andere Farben, Schriften und Bilder immer wieder neu abwandeln und für jede CD anpassen.



Mehr Farbe für den Hintergrund: Im Menüpunkt „Rahmen und Schattierungen" wählst Du im Register „Schattierung" eine Hintergrundfarbe aus – hier Schwarz

1. Hintergrundfarbe ändern

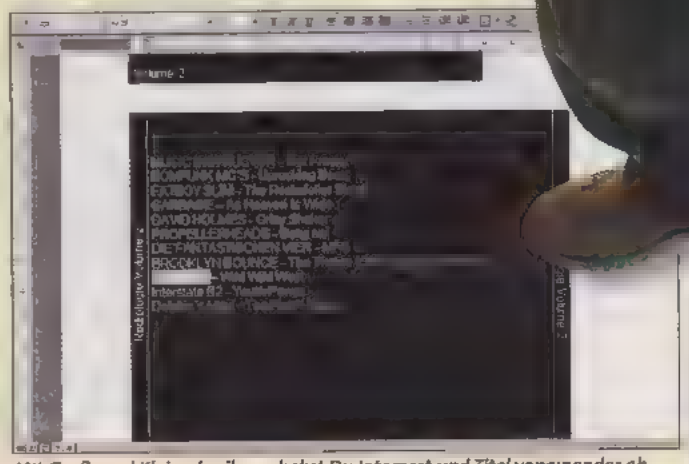
Ein farbiger Hintergrund auf dem Cover kostet zwar eine Menge Tinte, aber er macht einfach viel mehr her als weißes Papier.

- Öffne zuerst ein CD-Cover, das Du durchstylen willst, und klicke das obere Feld für das Deckblatt mit der rechten Maustaste an. Es erscheint eine Auswahl an Befehlen.
- Im Kontextmenü wählst Du „Rahmen und Schattierungen" und wechselst zunächst in das Register „Schattierung". Im Bereich „Ausfüllen" klickst Du auf das schwarze Farbfeld in der linken oberen Ecke und bestätigst Deine Auswahl mit „OK".
- Jetzt wird auch die Rückseite schwarz. Dafür klickst Du die zweite Tabelle mit der rechten Maustaste an und wählst noch einmal „Rahmen und Schattierungen". Klicke auch hier auf das schwarze Farbfeld im Register „Schattierung" und wechsle danach zu „Rahmen".
- Hier klickst Du unter „Einstellung" zunächst auf „Ohne" und bei „Linienart" auf eine dünne gestrichelte Linie. Im Bereich „Farbe" wählst Du ein gelbes Farbfeld aus, klickst danach in dem Feld „Vorschau" auf die mittlere, senkrechte Trennlinie und bestätigst die Änderungen mit „OK".

2. Texte formatieren

Hast Du bereits eine Liste der Titel auf der Rückseite des CD-Covers eingetragen? Wenn nicht, dann erledige das als nächsten Schritt, denn jetzt werden die Texte formatiert.

- Bei Musik-CDs ist es sinnvoll, Interpret und Lied zwar ähnlich, aber doch deutlich unterscheidbar zu formatieren. Es sieht aber normalerweise nicht besonders toll aus, wenn Du versuchst, das mit vielen verschiedenen Schriftarten zu erreichen. Die elegantere Variante: Du verwendest die gleiche Schriftart und -größe, variierst zwischen Großbuchstaben und Groß-Kleinschreibung und spielst mit Farben.
- Word enthält eine super Funktion, mit der Du normalen Text in Großbuchstaben umwandeln kannst. Markiere zuerst den ersten Band-Namen mit der Maus und betätige dann die Tastenkombination [Shift]-[F3]. Word wechselt jetzt zwischen drei verschiedenen Möglichkeiten hin und her: Großbuchstaben, Kleinbuchstaben und erster Buchstabe des Wortes groß, alles andere klein. Formatiere auf diese Weise alle Bandnamen in Großbuchstaben und alle Titel mit großem ersten Buchstaben und dem Rest klein.
- Jetzt markierst Du alle Zeilen und probierst ein paar Schriften aus. Um zu sehen, wie es später wirkt, blendest Du mit einem Klick auf die Schaltfläche mit der Absatzmarke „ein/ausblenden" die Hilfszeichen aus, falls sie gerade sichtbar sind.
- Am besten experimentierst Du eine Weile mit den Schriften, bis Du wirklich zufrieden bist. Du kannst auch ausprobieren, wie die Schrift gefettet wirkt, oder wie es aussieht, wenn Du nur den Band-Namen fettest und den Liedtitel normal lässt.
- Zum Schluss kannst Du noch Interpret und Lied unterschiedliche Farben verpassen. Dafür markierst Du alle Wörter, die Du umfärben willst, mit der Maus und suchst Dir nach einem Klick auf die Schaltfläche „Schriftfarbe" eine Farbe aus.
- Wenn Du willst, kannst Du auch den Zeilenabstand verändern. Dafür musst Du alle Zeilen markieren und im Menü „Format" den Befehl „Absatz" auswählen. Hier kannst Du im Bereich „Abstand" entweder bei „Vor" oder bei „Nach" die Werte verändern.
- Du hast keinen Farbdrucker? Dann setze alle farbigen Schriften weiß, und sobald das Cover ausgedruckt ist, kannst Du die Schriften mit einem Filzstift oder Textmarker nachträglich einfärben.

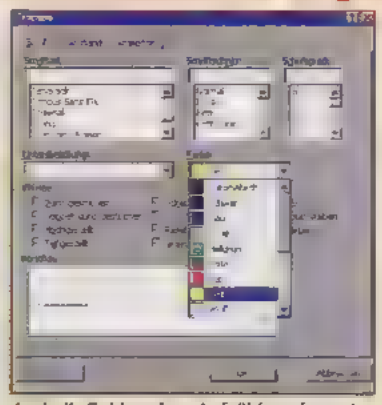


Mit Groß- und Kleinschreibung hebst Du Interpret und Titel voneinander ab. Markiere die Bandnamen und formatiere sie komplett in Großbuchstaben

AKTION!

Fix und fertige CDs könnt Ihr gewinnen: jeweils 10 x die aktuelle Ausgabe von „BRAVO HITS" und „Kuschelrock". Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

3. Nummerierung einfügen



Auch die Zahlen einer Aufzählung kannst Du farbig gestalten. Klicke dazu im Register „Schriftart" auf die gewünschte Farbe

Vor allem bei Musik-CDs ist es voll, die Titel durchzunummerieren. Dann ist klar, welche Liedernummer Du auf dem CD-Player einstellen musst, um einen Song abzuspielen.

- Markiere zunächst alle Zeilen mit der Maus und klicke auf „Nummerierung" in der Format-Symbolleiste. Word formatiert die Nummern automatisch in der Schriftart und Größe des markierten Textes.
- Wer die Zahlen anders gestalten will, lässt alle Zeilen markiert und wählt im Menü „Format" den Eintrag „Nummerierung und Aufzählungen". Bei „Nummerierung" klickst Du auf „Anpassen" und auf „Schriftart". Hier kannst Du im Bereich „Farbe" die Nummern neu einfärben.

4. Formate übertragen

Nachdem nun die Liste mit der Abfolge durchgestylt ist, möchtest Du den Titel der CD vielleicht ähnlich gestalten. Dafür kann man praktischerweise die Funktion „Format übertragen" aus der Word-Symbolleiste verwenden.

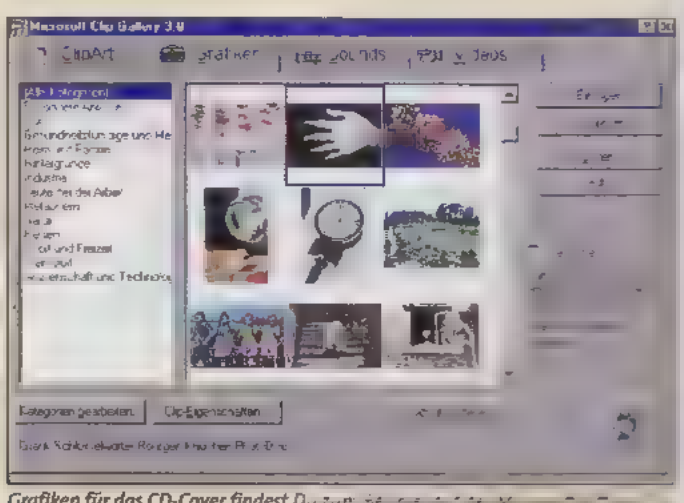
- Markiere zunächst ein paar Zeichen in der Songliste, die bereits so formatiert sind, wie Du auch den Titel der CD auf dem Deckblatt formatieren möchtest.
- Jetzt klickst Du auf das Symbol mit dem Pinsel (Format übertragen).
- Alles, was Du jetzt auf dem Titelblatt mit der Maus markierst, erhält die gleiche Formatierung wie die zuvor markierten Zeichen.
- Formatiere auf diese Weise die Texte auf dem Deckblatt und den Seitenzungen des Covers. Vielleicht ist es manchmal nötig, die Schriftgroßen und die Groß- oder Kleinschreibung zu verändern, aber versuche weiterhin, möglichst mit einer Schriftart auszukommen.

Damit das Deckblatt dieselben Schriften und Farben bekommt wie die Songliste, überträgst Du die Formate

5. Grafiken einbauen

Klar, den letzten Pfiff erhält das Cover erst durch ein passendes Bild. Suche einfach mal auf Deiner Platte, was sich eignen könnte. Auf der Office-97-CD findest Du auch einige Bilder, mit denen Du möglicherweise etwas anfangen kannst.

- Wenn Du ein Bild von der Office-CD verwenden willst, wählst Du „Einfügen – Grafik – Clipart". Das Programm fordert Dich auf, die CD einzulegen. Dem Tipp musst Du nachkommen, um an die Bilder heranzukommen.
- Im Register „Grafiken" finden sich einige Fotos, die Du mit einem Doppelklick oder mit „Einfügen" in das Dokument einbinden kannst.
- Wenn Du ein Bild von Deiner Festplatte aus einfügen willst, wählst Du „Einfügen – Grafik – aus Datei" und wählst die Bilddatei aus.
- Die Größe des Bildes kann man durch Ziehen mit der Maus regulieren. Anschließend kannst Du es noch so manipulieren, dass Du es auf dem Deckblatt verschieben kannst, und es nicht links am Rand kleben bleibt und den Text verdrängt.
- Dafür klickst Du das Bild mit der rechten Maustaste an und wählst im Kontextmenü die Option „Grafiksymbolleiste anzeigen".
- In der Grafiksymbolleiste klickst Du auf die Schaltfläche „Textfluss" und danach auf „Ohne". Jetzt lässt sich das Bild unabhängig vom Text im Deckblatt platzieren.



Grafiken für das CD-Cover findest Du zum [illegible]. Sie lassen sich mit „Einfügen – Grafik – C[illegible]

Teil 1 verpasst?

Wir senden Dir gern eine Kopie zu. Schicke einen mit 3 Mark frankierten und an Dich selbst adressierten Rückumschlag an: Redaktion BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Bestellwunsch Word-Kurs, Charles-de-Gaulle Str. 8, 81737 München

Serie

Alles über Handys

Der be

Teil 3

Die Netzbetreiber und Provider bieten verwirrend viele Tarife an. Wer sich da zurechtfinden will, muss wissen, was er will. Mit dem für Dich richtigen Tarif behältst Du die Telefonkosten im Griff.

Stell Dir vor: Ein Freund bekommt zum 13. Geburtstag das lang ersehnte Handy. Einen Monat später flattert die erste Rechnung ins Haus: mehr als 700 Mark vertelefoniert! Da müssen die Eltern, Oma und Opa mit ran – denn das Taschengeld gibt solch einen Riesenbetrag natürlich nicht her.

Dir ist sicherlich klar, was passiert ist: Man kann sich mit dem Handy regelrecht arm telefonieren. Dies ist nur mit klaren Grundregeln zu verhindern: immer auf die Uhr schauen, wie lange man schon redet; kein Handy benutzen, wenn ein normales Telefon in der Nähe ist – und natürlich den richtigen Tarif auswählen.

Derartige Tarifmodelle gibt es in Hülle und Fülle. Manche Provider bieten über 30 Tarife an, obwohl auch drei ausreichen würden. Doch bei allen Angeboten zeichnen sich ein paar Grundregeln ab: Normalerweise setzt sich ein Tarif aus einer Grundgebühr für die Bereitstellung des Netzes und aus einer Gebühr pro Minute Telefonieren zusammen. Je nachdem, wie sich Grundgebühr und Gesprächsgebühren zueinander verhalten, ergeben sich bei jedem Provider und Netzbetreiber Tarif-Gruppen. Sie sind auf unterschiedliches Telefonverhalten abgestimmt. Du solltest Dir deshalb vor Deiner Entscheidung überlegen, wie intensiv Du das Handy nutzen willst.

Ich möchte immer erreichbar sein

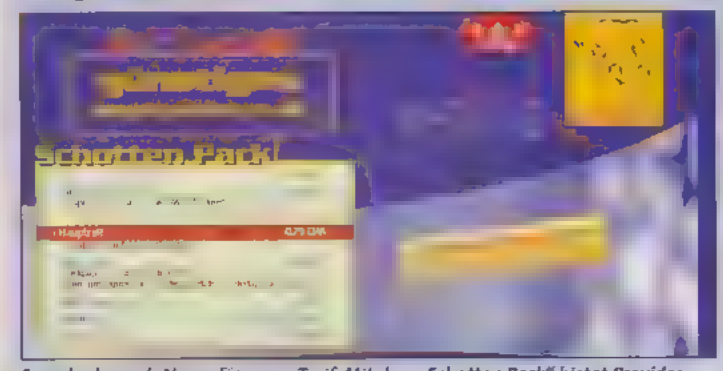
Vielen Leuten geht es gar nicht darum, ständig jemanden anzurufen. Sie wollen ganz einfach erreichbar sein – in den Ferien, beim Sport oder in der Clique. Alle Betreiber von Mobilfunknetzen bieten dafür Tarife an, die eine sehr niedrige Grundgebühr haben und relativ hohe Gesprächsgebühren. Wer sich also oft anrufen lässt, der zahlt lediglich ein paar Mark für die Grundgebühr im Monat.

Beispiel: Bei D1 (Telekom) zahlt man eine monatliche Grundgebühr von nur rund 15 Mark. Dafür kostet eine Gesprächsminute zwischen 7 und 17 Uhr etwa 1,50 Mark, ab 17 Uhr immer noch rund 15 Pfennige. Billiger ist's bei E-Plus. Dort sind bei manchen Anbietern nur rund 4 Mark Grundgebühr fällig, von 7 bis 18 Uhr zahlst Du für die Minute rund zwei Mark, nach 18 Uhr nur noch etwa 33 Pfennig je Minute.

Ich quatsche gelegentlich selbst

Die meisten Anbieter werben mit „Schotten-Tarifen" (die schottischen Landsleute gelten als sehr sparsam). Diese Tarife haben günstige Grundgebühren und Minutenpreise. Dafür kaufst Du allerdings vorab eine bestimmte Anzahl an Gesprächsminuten. Du bezahlst sie, egal ob sie vertelefoniert werden oder nicht.

Beispiel: Telly D1 verlangt eine Grundgebühr von 33 Mark im Monat. Zwischen 7 und 17 Uhr zahlt man für die vertelefonierte Minute zusätzlich etwa 1,30 Mark, danach nur noch knapp 40 Pfennig. Zum Ausgleich legt der Anbieter jedoch eine bestimmte Mindestgesprächszeit fest: Dieses „Minuten-Abo" bedeutet nichts anderes, als dass auf der monatlichen Rechnung grundsätzlich 30 Minuten in der Nebenzeit (zwischen 17 Uhr und 7 Uhr früh) erscheinen.



Sprachscherz als Name für einen Tarif: Mit dem „Schotten Pack" bietet Provider Victorvox günstige Gebühren, berechnet aber einen Mindestverbrauch

AKTION!

Wir verlosen 1 Mitsubishi Handy „Trium Astral" inklusive 1 Prepaid-Karte „Loop" mit 50 Mark Startguthaben von Viag Interkom. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluß ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mein Ohr klebt ständig am Hörer

Ganz anders sieht die Sache aus, wenn jemand selbst sehr viel telefonieren will – und das wahrscheinlich zu jeder Tageszeit. Dann lohnen sich Tarife mit relativ hoher Grundgebühr, die dafür aber in den Kosten für die Gesprächsdauer günstig sind. Dabei ist egal, ob man morgens, mittags oder abends telefoniert.

Beispiel: Be D2 privat gibt es einen Tarif, bei dem Vieltelefonierer rund um die Uhr nur 37 Pfennig pro Minute zahlen. Dafür liegt die monatliche Grundgebühr mit fast 80 Mark relativ noch

ste Tarif

Kniffelig. Die Anbieter werben mit so vielen Tarifen, dass die Wahl schwer fällt

Ich rufe oft die gleichen Leute an

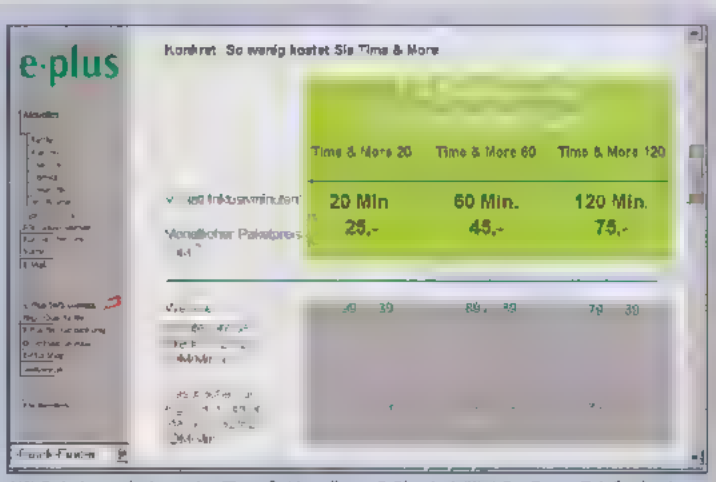
Bei fast allen Mobilfunk-Anbietern gibt es die Möglichkeit, einen Vorwahlbereich oder ausgewählte Telefonnummern anzugeben. Telefoniert man dann in diesem Vorwahlbereich (zum Beispiel 030 für Berlin oder 089 für München), dann verbilligen sich die Gespräche. Bei D2 und E-Plus kann man eine konkrete Telefonnummer angeben, die man öfter wählt. Auch dort kann man über die Hälfte des Geldes sparen, das man sonst pro Minute ausgeben würde.

Achtung: Diese Zusatzleistungen kosten mitunter einige Mark im Monat extra. Das heißt, Du solltest sie nur nutzen, wenn Du die entsprechenden Nummern wirklich sehr oft anwählst.

Ich will Überblick

Zusätzlich zu den bisher genannten Tarifen gibt es spezielle Angebote, die zu einem festen Preis im Monat zu haben sind. Sie enthalten eine bestimmte Anzahl von Gesprächsminuten. Eine zusätzliche Grundgebühr fällt nicht an. Überschreitet man die monatlichen „Inklusivminuten" nicht, so bleibt es bei dem Festpreis. Telefoniert man mehr, dann gelten wiederum Minutenpreise in den Hauptzeiten am Tage und den Nebenzeiten (abends, Nacht).

Bei E-Plus sieht das billigste Paket „Time & More 20" so aus. Der Paketpreis von knapp 25 Mark enthält monatlich 20 freie Telefonminuten. Bleibst Du in diesem Limit, fallen keine weiteren Kosten an. Überschreitest Du es, so kannst Du ohne weiteres auf „Time & More 60" mit 60 Freiminuten zu 44 Mark oder auf „Time & More 120" mit 120 Inklusivminuten wechseln. Diese Variante kostet 74 Mark im Monat.



Mit Paketangeboten wie „Time & More" von E-Plus behältst Du Deine Telefonkosten immer im Auge. Du kaufst zu einem Festpreis eine Anzahl von Gesprächsminuten

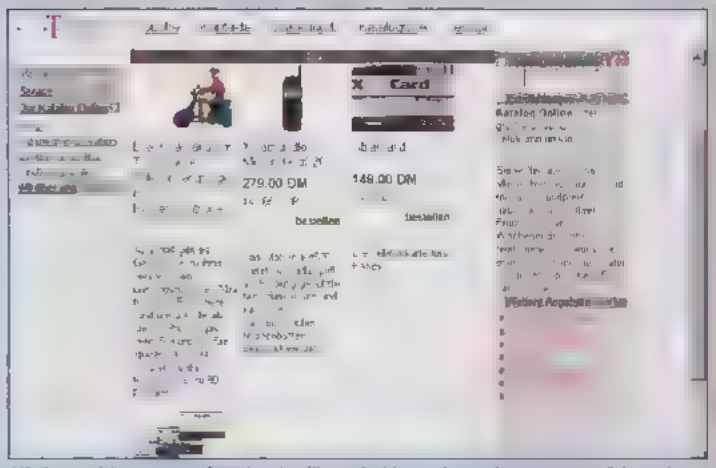
Pakete wie diese haben einen großen Vorteil. Wenn Du die Telefonzeit im Monat gut kontrollieren kannst, sparst Du gegenüber den Grundangeboten der Mobilnetzbetreiber einiges an Geld. Gleichzeitig ist für Dich berechenbar, wie viel Geld das Handy im Monat kostet. Bei anderen Tarifen kann man das meistens nicht so genau voraussehen.

Ich will Kontrolle

Eine völlig andere Möglichkeit bieten Prepaid-Karten (Englisch für „vorab bezahlt"). Das sind Telefon-Karten fürs Handy, die man mit einer gewissen Geldsumme aufgeladen kauft. Die Summe kannst Du dann abtelefonieren. Eine Grundgebühr fällt nicht an. Ist dieses Geld verbraucht, so kann man mit dem Handy niemanden mehr anrufen. In den Telefonläden oder online lässt sich die Karte dann jedoch wieder aufladen.

Solche Karten, wie die „XtraCard" der Telekom (D1), haben einen großen Vorteil: Du brauchst keine Angst vor einer riesigen Telefonrechnung zu haben und bist dennoch immer erreichbar. Denn erst zwölf Monate, nachdem die Karte abgelaufen ist, kann man das Handy nicht mehr anrufen.

Eine solche Karte kostet inklusive Startguthaben knapp 150 Mark. Ist sie leer, kann man sie mit Beträgen von 25, 50 oder 100 Mark wieder aufladen. Die Kosten für die Gesprächsminuten zieht das Handy automatisch vom Kartenguthaben ab. Zwischen 7 und 20 Uhr sind derzeit je nach Anbieter knapp 1,70 Mark fällig, ab 20 Uhr und am Wochenende zahlt man etwas weniger als 70 Pfennig pro Minute.



Mit Prepaid-Karten wie der „XtraCard" von D1 bist Du in punkto Kosten auf der sicheren Seite. Du kannst nur so viel Geld vertelefonieren, wie auf der Karte geladen ist

INFO

Aktuelle Preise erfragen

Aus diesem Grund so dem Einstieg in ein T im Internet o nach den momentan ak erkundigen und sie auch bieten der Konkurrenz verg elle Tarife findest Du beispie Internet auf den Homepages d treiber und Provider.

Netzbetreiber in Deutschland
- Telekom (C, D1): *www.telekom.de*
- Mannesmann Mobilfunk (D2): *www.d2privat.de*
- E-Plus: *www.eplus.de*
- VIAGInterkom (E2): *www.viaginterkom.de*

Große Provider in Deutschland
- Victorvox: *www.victorvox.de*
- Cellway: *www.cellway.de*
- RSLCOM: *www.rslcom.de*

So geht's weiter

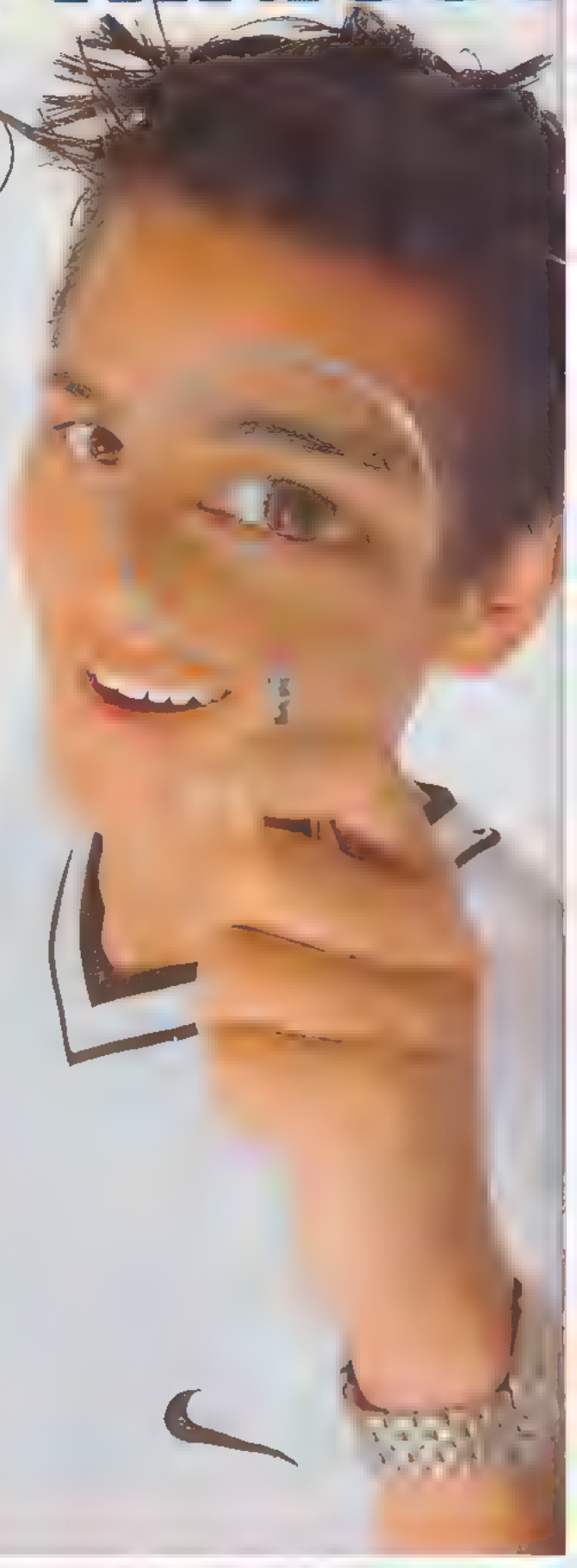
Willst Du mit dem Handy auf Reisen gehen? Der nächste Teil zeigt, auf was man beim Mobiltelefonieren im Ausland achten muss.

Teil 4: Mit dem Handy im Urlaub
Teil 5: Die Zukunft des Handys

Text: André Zurawski · Foto: Darius Ramazani (1)

So findest

Suchst Du Infos zu einem neuen Spiel oder Material für ein Referat? Das Internet ist eine super Quelle für fast jedes Thema. Einziges Problem dabei: Du musst wissen, wo und wie man clever sucht.



Ein Internet-Anschluss bringt jede Menge Spaß und ist auch ungemein nützlich. Egal, ob Du Details zu einem neuen Spiel oder zu einer Hausaufgabe suchst: die Wahrscheinlichkeit, im Netz fündig zu werden, ist sehr groß. Das liegt daran, dass jeder auf der ganzen Welt etwas im Internet veröffentlichen kann – ohne großen Aufwand und ohne Kontrollinstanz.

Allerdings hat das Ganze auch einen Nachteil: Das Internet wächst so schnell, dass kein Mensch mehr den Überblick behalten kann, wo es was gibt. Denn anders als in Bibliotheken sind die Infos im Internet nicht sinnvoll geordnet oder gebündelt. Um hier rasch etwas zu finden, musst Du die richtigen Suchwerkzeuge kennen und wissen, wie man am besten an eine Suche herangeht. Hier findest Du einige hilfreiche Suchstrategien.

Sinnvoll durchstarten

Sich planlos ins Netz zu stürzen und rumzusurfen, kann Spaß machen. Willst Du allerdings möglichst schnell etwas Bestimmtes finden, ist es klug, sich vorab ein paar Dinge zu überlegen. Was suchst Du genau und wer könnte es veröffentlicht haben?

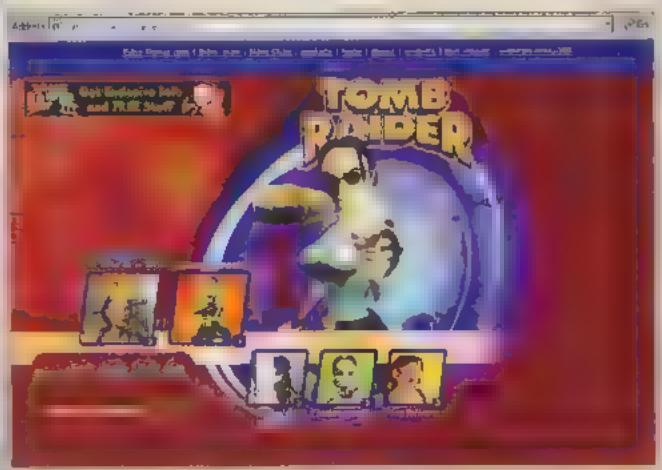
Oft liefert die Suche direkt an der Quelle die beste Trefferquote. Wer News zu einem Spiel haben will, klickt sich als Erstes auf die Homepage der Spielefirma. Bei Filmen hilft die Webseite der Verleihfirma, bei Hardware der Hersteller, bei Büchern der entsprechende Verlag.

Zweite Überlegung: Gibt es Institutionen, Organisationen oder Behörden, die sich auf den Themenbereich Deiner Frage spezialisiert haben. Für Job-Infos ist das Arbeitsamt ein geeigneter Anlaufpunkt, für Politik sind's etwa die einzelnen Parteien. Die folgenden Tipps führen Dich sicher ans Ziel.

Adressen raten

Der erste Schritt, um eine ganz bestimmte Homepage zu finden, ist, ihre Adresse zu raten. Klingt unprofessionell, ist aber in vielen Fällen erfolgreich! Denn in der Regel bemühen sich Firmen darum, ihren Namen in die Webadresse zu bekommen. Lara-Macher Eidos findest Du unter *www.eidos.de* – das Arbeitsamt unter *www.arbeitsamt.de*.

„www" steht dabei für World Wide Web, also das Internet. Dann kommt der Firmenname, im Fachjargon „Domain" genannt. Die Endung „.de" verrät, dass es sich um eine deutsche Webseite handelt. Andere häufige Endungen sind „.com" für amerikanische Seiten, „.org" für Organisationen oder „.net" für Netze. Viele Spiele findest Du übrigens nicht nur auf der Seite der Herstellerfirma, sondern sogar unter ihrem eigenen Namen wie zum Beispiel *www.tombraider.com*.



Ziel: Oft haben offizielle Homepages den Namen des Pro[illegible] Adresse. Lara findest Du unter ***www.tombraider.com***

Du alles

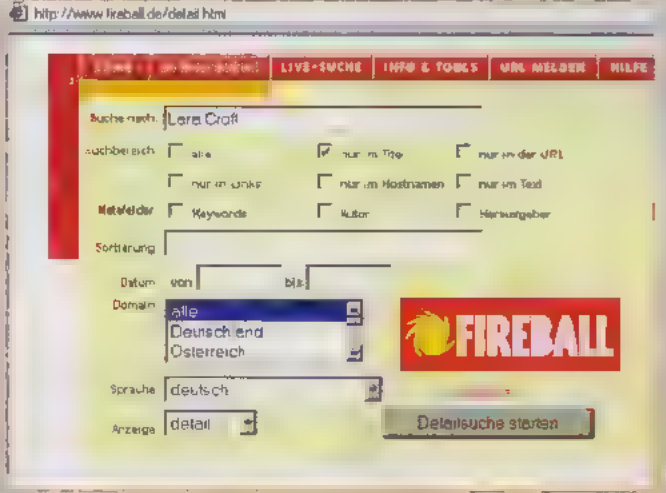
Suchmaschine anwerfen

Sind alle Rateversuche aussichtslos oder kennst Du partout keinen Ausgangspunkt, an den Du Dich für Deine Frage wenden kannst, hilft eine Suchmaschine weiter. Die beste deutschsprachige Suchmaschine heißt Fireball (*www.fireball.de*) und die beste englische Altavista (*www.altavista.com*). Da beide mit derselben Technologie arbeiten, ist ihre Bedienung ähnlich.

Suchmaschinen sind nichts anderes als maschinelle Helfer, die den Volltext von Webseiten im ganzen Internet nach einem gewünschten Suchbegriff durchforsten. Als Ergebnis geben sie eine Liste mit Links zu allen Seiten aus, die den Begriff enthalten. Maschinell heißt einerseits sehr gründlich, andererseits ihrer eigenen Logik folgend. Für Dich bedeutet das, dass unter den möglicherweise 10.000 Treffern nur wenige wirklich interessant sind.

Die Suchmaschine ordnet die Treffer zwar nach Relevanz, doch was sie für wichtig hält, ist es nicht unbedingt. Sie berechnet dabei etwa, ob der Begriff in den Meta-Daten vorkommt (vom Programmierer eingefügte, im Browser nicht sichtbare Zeichen), wie oft er im Dokument auftaucht und ob er oben oder unten im Text steht.

Um eine möglichst gute Trefferquote zu erhalten, solltest Du die Suche mit präzisen Stichworten beschreiben und so eng wie möglich einschränken (siehe Tippskasten).



Nutze die „Detail-Suche" in Fireball, um Deine Suche möglichst eng zu fassen. Dort kannst Du etwa angeben, dass nur im Titel einer Seite gesucht wird

Tipps

So gehst Du zielsicher vor

- **Gib mehrere Begriffe ein**
  Die Suchmaschine gibt zuerst Seiten aus, die alle Begriffe enthalten, und dann welche, in denen nur einer von ihnen vorkommt.
- **+Lara**
  Lara muss zwingend in der Seite auftauchen.
- **-Meier**
  Meier darf nicht in der Seite enthalten sein.
- **„Lara Croft"**
  Gesucht wird buchstäblich nach dem Wort oder der Phrase, die in Anführungszeichen steht.
- **Lara NEAR Tomb Raider**
  Sucht Seiten, in denen Lara und Tomb Raider nicht weiter als etwa 10 Wörter voneinander getrennt sind.
- Nutze außerdem die Funktion **Detail-Suche** bei Fireball, um die Suche speziell auf Titel, Links oder die Adresse von Seiten einzuschränken.

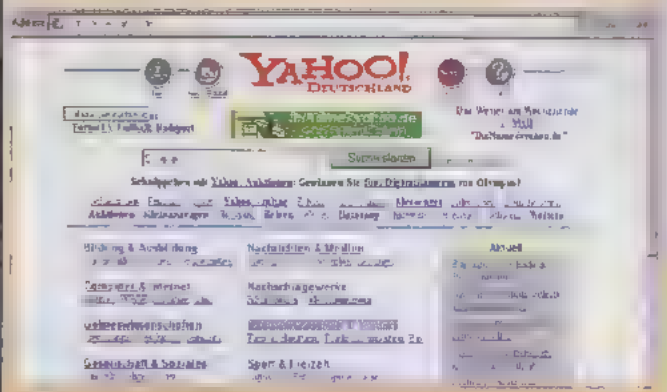
Kataloge und Surftipps verwenden

Hast Du noch keine konkrete Vorstellung von dem, was Du suchst, sondern willst Dich erst einmal grob zu einem ganzen Themenbereich informieren, sind thematische Kataloge sinnvoll. Das sind Suchmaschinen, die nicht das gesamte Web durchsuchen, sondern auf eine Datenbank zugreifen, die Menschen vorsortiert haben. Bei solchen Katalogen – die wichtigsten deutschen sind *www.yahoo.de* und *www.web.de* – arbeiten Leute, die den ganzen Tag surfen und neue Seiten in die Datenbank eintragen.

Der Vorteil: Die Treffer sind sinnvoll nach Themen geordnet und von Menschen bewertet. Dafür sind die Ergebnisse bei weitem nicht so umfassend wie bei maschinellen Suchmaschinen.

Sehr hilfreich können aber die Surftipps der jeweiligen Katalogredaktion sein. Denn zusätzlich zur Datenbank bieten sie eine Sammlung von bewerteten Homepages zu bestimmten Themengebieten. Eine solche Tipps-Sammlung findest Du übrigens auch als Zusatzangebot bei Fireball.

Um sich an ein Thema heranzutasten, sind auch so genannte Webringe nützlich. Ein Webring ist ein Zusammenschluss von vielen Internet-Seiten, die sich alle mit demselben Thema beschäftigen. Am besten suchst Du einen Webring in einer Suchmaschine.



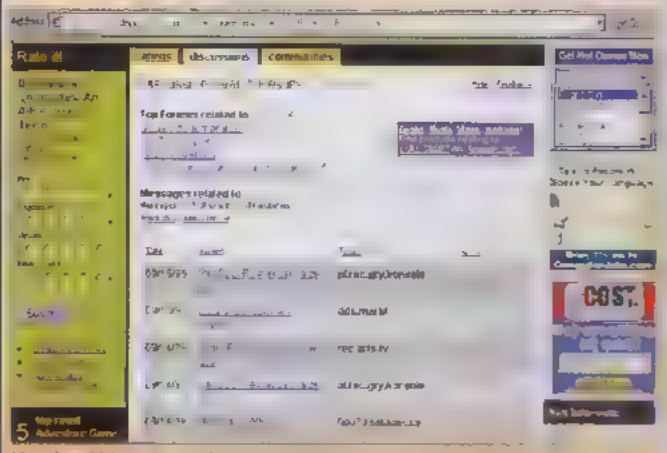
*Yahoo! (**www.yahoo.de**) ist einer der wichtigsten deutschen thematischen Kataloge. Zusätzlich zur Datenbank findest Du hier eine Liste von hilfreichen Surftipps*

Nachsehen, was andere sagen

Zu einer umfassenden Recherche gehört auch, dass man weiß, was andere Leute bereits zu einem Thema gesagt haben. Auch dafür ist das Internet bestens geeignet, denn hier kann jeder seine Meinung kundtun.

Eine gute Quelle sind Newsgroups. Du kannst sie Dir wie große Pinboards vorstellen, an die Leute nach Themen geordnet Fragen und Antworten heften. Eine solche Newsgroup gibt es zu nahezu jedem Themengebiet. Um sie zu lesen, nutzt Du am besten die Suchmaschine *www.dejanews.com* – sie durchsucht alle existierenden Beiträge und zeigt die an, die sich mit dem gesuchten Begriff befassen.

Willst Du wissen, was zu Deinem Thema gerade in einer Tageszeitung geschrieben worden ist, dann verwende die Suchmaschine *www.paperball.de* – sie durchsucht alle im Web vertretenen Tageszeitungen und zeigt relevante Artikel.



*Manchmal ist es gut zu wissen, was Insider zu einem Thema sagen. Dann siehst Du am besten in Newsgroups nach. Die Suchmaschine **www.dejanews.com** hilft dabei*

Text: Claus Ulrich Steinhoff; Foto: Roman Lob (1)

Serie: Websites im Test

Acclaim®

Mike LeRoi ist als Wanderer zwischen den Welten der neue Star von Acclaim

Ein neuer Actionstar aus dem Schattenreich fesselt die Spieler. Doch kann er auch die Websurfer von seinen Qualitäten überzeugen?

Dunkelheit umringt Dich vollkommen. Die Schreie untoter Horden durchdringen die ewige Nacht und bohren sich quälend in Deine Gehörgänge. Im aktuellen Acclaim-Titel „Shadow Man" werden die Sinne des Spielers bis aufs Äußerste angeregt. Doch wie anregend ist das dazugehörige Webangebot gestaltet?

Nach dem Eintippen der Adresse *www.shadowman.de* wird man durch den Einstieg in die Welt der Schatten freudig überrascht. Endlich hat ein Spiel mal wieder eine eigene Domain bekommen. Ein kleiner Dämpfer sind dann allerdings die Software-Voraussetzungen für den Besuch der Seiten. Ein Browser der letzten Generation und das „Flash4"-Plug-in (passender Link ist vorhanden) laden ein mehr als 1,5 MByte großes Modul von der Seite. Doch das Ergebnis rechtfertigt diese Anforderungen durchaus.

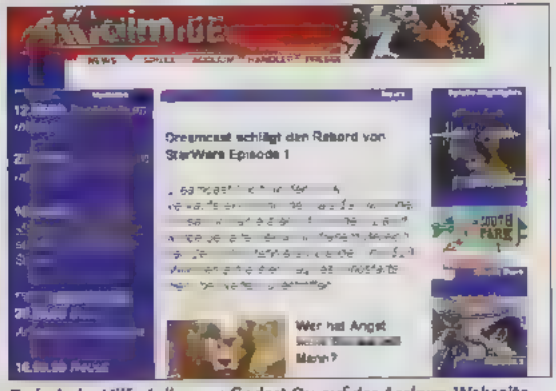
Begleitet von der stimmungsvollen Musik des Spiels wirst Du in die Welt des Shadow Man gezogen. Screenshots, Infos zu Voodoo und die auftauchenden Gegner machen Dich mit der Spielumgebung vertraut. **Kleine Filme, Soundschnipsel und ein Screensaver stehen für downloadwütige Besucher bereit. Jede Menge abwechslungsreiche Grafiken runden den Surfgenuss ab.** Schlussendlich dürfen auch die in Mode gekommenen elektronischen Grußpostkarten und ein echt knackiges Gewinnspiel nicht fehlen. Nur eine etwas bessere Navigation als das simple Durchklicken der Hierarchien wäre noch wunschenswert gewesen.

Für den technischen Support musst Du leider auf die Site *www.acclaim.de* zurückgreifen. Die ist übersichtlich gestaltet und nur mit dem Notwendigsten ausgestattet: News, Spieleinformationen, wichtige Links und Support-Hinweise. Für Unterstützung per E-Mail wirst Du auch hier wie bei vielen Sites aufgrund des Andrangs ein paar Tage warten müssen. Unter Umständen empfiehlt sich da *www.acclaim.com* – wo es mehr Technik-Tipps und das Demo (70 MByte) gibt

Entscheide Dich beim Online-Einstieg für eine der beiden Welten

Postkarten mit abgefahrenen Motiven zu verschicken, ist in Mode

Drei Filme über den Schattenmann stehen zum Download bereit



Technische Hilfestellungen findest Du auf der Acclaim-Webseite

www.shadowman.de
www.acclaim.de

knüpft deutsches Angebot

2 2 1

Eigene Domain, grafische und sound-technische Gestaltung, Gewinnspiel

Weiterladen, technischer Support nur mit [illegible]

Ein wahrhaft würdiger Webauftritt für den finsteren Herrscher über das Reich der Toten

2

TERMINE

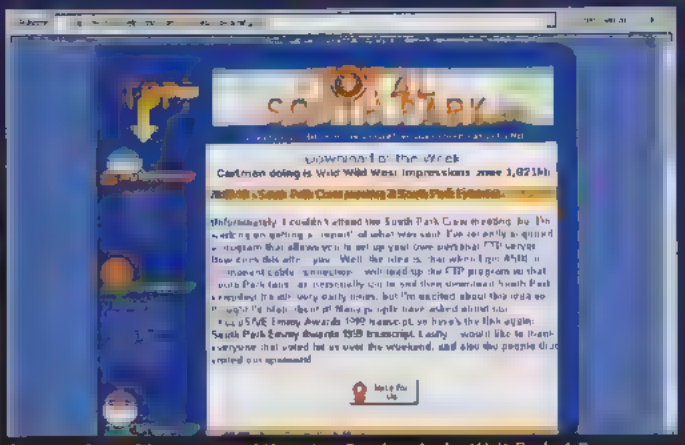
Konsolen-Grufties

Museum für Spielgeräte

Eigentlich ist Mell's Gameshop als Quelle für Spiele und Action-Figuren bekannt, die Du online bestellen kannst. Doch auf ihrer Webseite haben die Macher sich noch einen Zusatz ausgedacht: Sie stellen Fotos und Beschreibungen von alten Spielekonsolen aus. Erfahrene Spieler werden beim Anblick der Geräte in Nostalgie schwelgen. Aber auch für andere ist ein Blick in die Konsolen-Geschichte spannend und lohnend. Übrigens: Eigene Ausstellungsbeiträge sind erwünscht!

www.mells-gameshop.de

Oldies aus der Konsolenecke gibt's bei Mell's Gameshop zu besichtigen



Den Rundumschlag zur respektlosesten Comicserie der Welt findest Du auf der englischen Seite www.btwebworld.com/schofield/spwarning.htm

Ö la paläma Blanca

Auf Sächsisch singt sich's besser

Ganz schoner Beschiss: Claus und Uli kommen gar nicht aus Sachsen! Eigentlich haben sie ihren Song auf Video aufgenommen, um Tante Jutta aus Dresden eine Freude zu machen. Doch dann fiel das Video Stefan Raab in die Hände, und der lud sie in seine Show „TV total" ein. Seither ist der Höhenflug der beiden Ö la Paloma Boys nicht mehr aufzuhalten. Auf ihrer „Houmbäidsch" findest Du die bisher erschienen Songs als MP3 sowie zwei Videoclips. Außerdem gibt's einen Chat.

www.la-paloma-boys.de

Die Ö la Paloma Boys Claus und Uli (l., mit Stefan Raab, M.) bieten den Fans auf ihrer Homepage Sounds und Videos

www.rap.de ist eine gute deutsche Anlaufstelle für Szene-News, Plattenkritiken und Hintergrundberichte in Sachen Rap und HipHop

Fette Beats

Deutsches HipHop- und Rap-Forum

Für gute Infos aus der HipHop- und Rap-Szene sorgt die Seite *www.rap.de*. Neben Sounds zum Downloaden findest Du in einem Magazinteil Konzertberichte, einen Event Kalender, Interviews und Plattenkritiken. Wer selbst einen Artikel schreiben mochte, kann ihn an die Redaktion senden. Wird er veroffentlicht, bekommst Du einen Gutschein über 20 Mark für den Shop der Seite. Dort gibt's ein umfangreiches Angebot an CDs.

Jede Woche neu werden per E-Mail die Leser-Charts gewahlt. Mach einfach mal mit!

www.rap.de

In den „rap.de"-Charts: Eminem

Krasse Kids

In Colorado geht der Punk ab

Sie gehen zwar erst in die dritte Klasse, nehmen aber wirklich kein Blatt vor den Mund. Die Kids aus dem „South Park" fluchen und furzen in einem fort und hauen sich [illegible] Mütze.

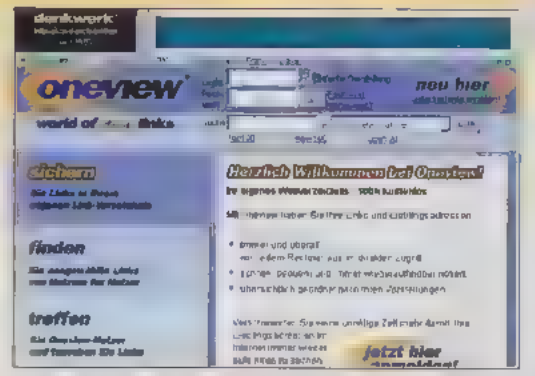
Bei uns läuft die Zeichentrick-Kultserie leider erst im Nachtprogramm auf RTL. Aber im Internet werden Fans rund um die Uhr versorgt. Erstklassig ist www.btwebworld.com/schofield/spwarning.htm – die englische Seite bietet sämtliche Folgen als Video zum Download, dazu zahlreiche Bilder und Sounds sowie die Original-Scripts. Klar, dass auch eine Liste mit allen Todesfällen von Kenny nicht fehlt. Weitere Spitzen-Links listet www.southpark.de auf.

Web-Lieblinge

Bookmarks immer dabei

Ärger [illegible] wenn man einem Freund seine [illegible] Websites zeigen will, aber gerade [illegible] am [illegible] PC sitzt. Dem [illegible] es im Kopfchen hat, ist auf [illegible] Bookmarks des Browsers angewiesen. [illegible] der Seite www.oneview.de bist Du [illegible] nicht aber mobil. Dort kannst [illegible] Deine Bookmarks kostenlos speichern [illegible] unabhängig vom Browser oder Standpunkt immer auf sie zugreifen. Für Datenschutz wird garantiert.

www.oneview.de



*Auf der Seite **www.oneview.de** kannst Du Deine Bookmarks speichern, sodass sie immer und überall zugänglich sind*

Text Christiane Strobel Fotos BRAVO Archiv

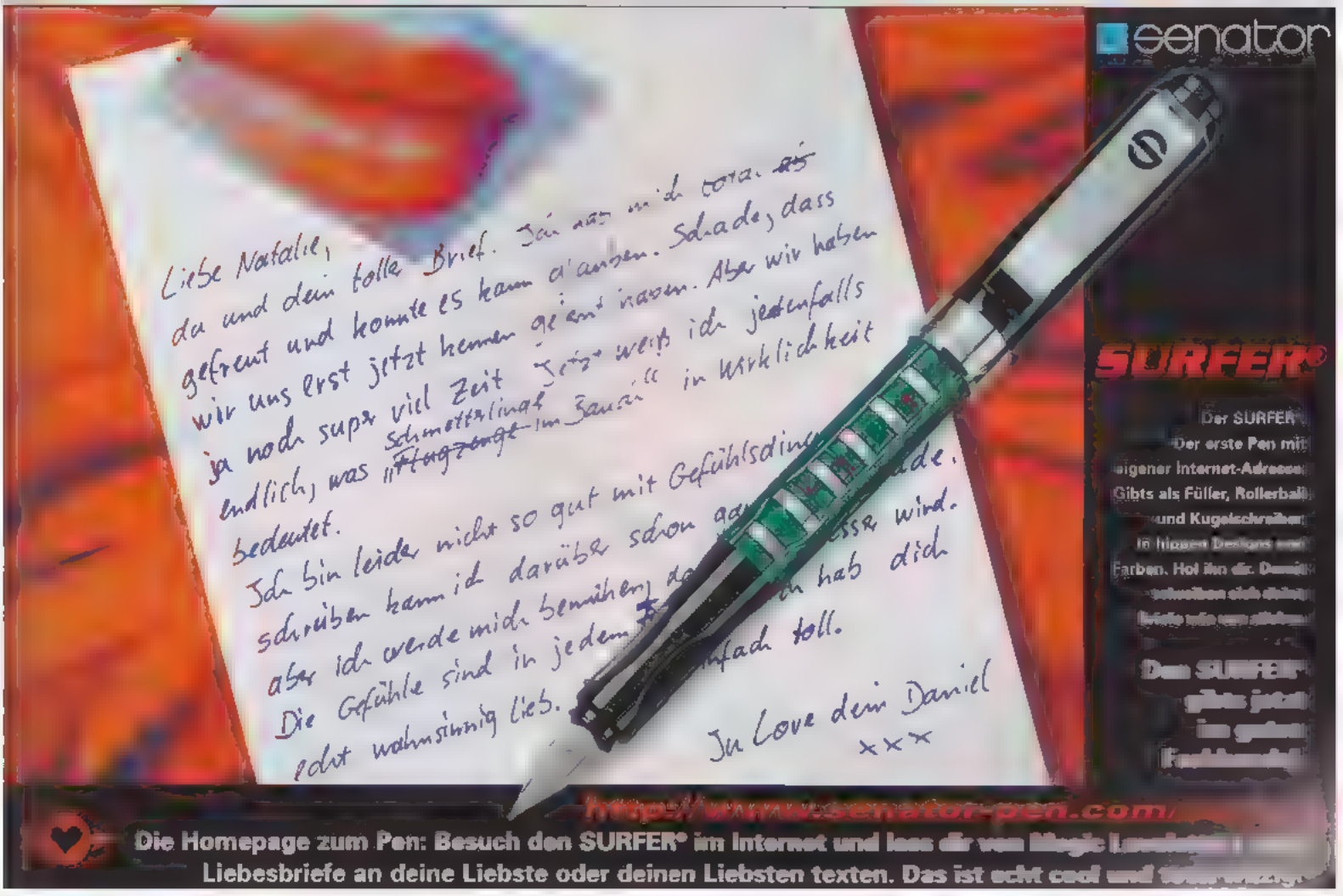
*Ob von [illegible] der Patagonia im Shopping-Angebot von **www.boo.com** findest Du das richtige Outfit*

In im Outfit

Street- und Sportswear

Schon wieder gab's die Schuhe Deiner Träume gerade nicht in Deiner Größe? Jetzt ist Schluss mit dem Shopping-Notstand. Auf der Seite www.boo.com kannst Du Street- und Sportswear online kaufen, so viel Dein Geldbeutel hergibt. Billiger als im Laden sind die Klamotten zwar nicht, doch dafür gibt's das komplette Sortiment von Vans, Fubu & Co. mit einer Lieferzeit von fünf Tagen.

www.boo.com



Das eigene Spiel

Sie programmieren ihr Traumspiel. Ganz in eigener Regie, ohne Geld, aber mit großer Begeisterung. Jetzt gibt es eine erste Testversion des Weltraum-Shooters „4Kelvin". SCREENFUN hat das Entwicklerteam getroffen.

Kabuuuum" Mit einem Knall explodiert der Meteoriten-Brocken in Tausende von schillernden Kleinteilen. Geschickt steuert Fanny ihr Raumschiff an den Überbleibseln vorbei und ballert munter weiter. Ihre Mission: Mineralien aufsammeln und Hindernisse und Feinde aus dem Weg räumen.

„4Kelvin" heißt das Spiel, dessen Grundgerüst Fanny vorführt, oder genauer gesagt „4K – Just A Bit Of It – Tech Test". Denn wie die 16-jährige 3D-Managerin des Entwicklerteams erklärt, handelt es sich dabei erst einmal um einen Test der Engine, also der Technologie, die hinter dem Spiel steckt. Das spätere Produkt wird ganz anders aussehen: mehr Action, mehr Gegner und ausgefeilter Spielspaß. **Eine Mischung aus 3D-Shooter im Weltraum und Strategiespiel soll „4Kelvin" einmal werden.** Die Grundbausteine – farbenfroher 3D-Grafik und atmosphärischem Sound – können sich aber jetzt schon durchaus sehen lassen.

Fanny ist mit ihren 16 Jahren die Jüngste im 6-köpfigen Team von Byte-incarnation, wie sich die „4K"-Leute nennen, und außerdem das einzige Mädchen. „In Sachen Computerspiele macht mir keiner der Jungs in meinem Alter so schnell etwas vor", grinst sie selbstbewusst. Als ihr Freund Martin vor drei Jahren die Idee für ein eigenes Spiel hatte, stand für sie fest: Da will ich auch mitmachen. Sie macht die Pressearbeit, betreut die Webseite, schreibt E-Mails an die Außenwelt und hängt sich ans Telefon.

Martin leitet das Projekt als Chefprogrammierer. Bojan kümmert sich um die 3D-Grafik, Christian macht die Videosequenzen, und Tobias ist fürs Menudesign zuständig. Alle vier studieren an der FH in München Informatik oder Maschinenbau. Und dann ist da noch Haxu, der große Unbe-

kannte im Team. Von dem finnischen Musiker haben die anderen bis vor Kurzem noch nicht einmal ein Foto gesehen. Die Kommunikation läuft nur per E-Mail. Deutschland-Finnland in zwei Sekunden. Martin hat Haxus Adresse über einen Freund bekommen und war von dessen Können begeistert. Seither jagt der Finne seine Sounds aus dem hohen Norden durch die Leitung.

Am Anfang von „4Kelvin" stand eine Programmier-Idee. Martin erzählt: „Ich wollte unbedingt auch einmal 3D-Grafik programmieren und habe mir eine Engine einfallen lassen. Um sie richtig anzuwenden, braucht man ein Spiel. Also kam die Idee zu ‚4K'."

Nachdem er seine Teamkollegen gefunden hatte, konkretisierte sich das Vorhaben. Das Spiel soll ein Multiplayer-Action-Game im Weltraum mit Strategie-Elementen werden. Alle Spieler sind auf der Jagd nach einem energiereichen Mineral, das bei einer Temperatur von 4 Kelvin explodiert (daher der Name). Jeder baut eine Raumstation auf und kämpft gegen jeden.

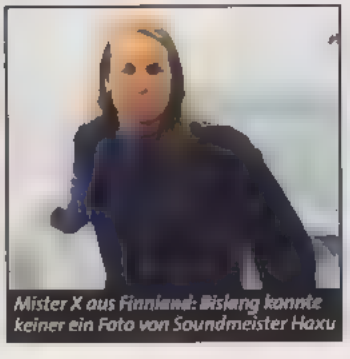
Großen Wert legen Fanny und die Jungs auf den Spielspaß und eine einfache Bedienung. „Bei anderen Spielen ist manchmal die ganze Tastatur mit Befehlen belegt", meint Fanny. „Unser Spiel wird dagegen genauso einfach zu steuern sein wie ein herkömmlicher 3D-Shooter. Das heißt, jeder kann einsteigen und sofort loslegen."

Auch auf Realismus verzichtet das Team zugunsten der Spielbarkeit. Waffen schweben zum Aufsammeln im Weltraum herum. Losgeballert werden kann ohne große technische Einstellungen, wie etwa bei einer Simulation. Und der Weltraum ist überaus farbenprächtig gestaltet.

„Die größte Schwierigkeit, wenn man ein eigenes Spiel machen will, ist, Leute zu finden und durchzuhalten", meint Bojan. Eine gute Möglichkeit, um mit anderen in Kontakt zu treten und sich Tipps einzuholen, stellt zum Beispiel das Internet dar. Vor allem in Newsgroups, wo Insider sich zu speziellen Themen austauschen, wird man oft fündig. Als Programmierer empfiehlt Martin alle Newsgroups, die „programming" im Titel haben.

Noch mindestens ein Jahr Arbeit sehen die „4K"-ler vor sich, bis ihr Spiel fertig wird. Wenn nicht bald noch ein Programmierer zum Team stößt, kann es sogar noch um Einiges länger dauern. Denn neben dem Spiel haben die sechs schließlich in erster Linie ihren Uni- beziehungsweise Schulalltag zu bewältigen. **Jeder setzt im Schnitt etwa drei bis vier Stunden am Tag von seiner Freizeit für das Spiele-Projekt ein.** Man programmiert zu Hause am eigenen PC und trifft sich regelmäßig in einer der 9-Quadratmeter-Studentenbuden. Alles völlig ohne finanzielle Entlohnung, versteht sich. Denn noch ist kein Publisher gefunden. Jetzt will sich das Team auf die Suche machen. Martin erklärt: „Normalerweise schreibt man seine Spielidee auf und geht dann bei verschiedenen Publishern hausieren. Wir haben jetzt nicht nur eine Idee, sondern auch schon die Technik, um die Idee umzusetzen. Wenn eine Firma unser Spiel herausbringen will, könnten wir sofort mit der eigentlichen Entwicklung von ‚4Kelvin' loslegen."

Aber auch wenn sich kein Publisher für das Spiel finden sollte, wollen Martin, Christian, Bojan, Tobias, Fanny und Haxu auf jeden Fall weitermachen. Im Zweifelsfall werden sie eben versuchen, „4Kelvin" übers Internet zu vertreiben. Wer auf dem Laufenden bleiben will, schaut am besten auf ihrer Webseite vorbei: *www.4Kelvin.de*


Mister X aus Finnland: Bislang konnte keiner ein Foto von Soundmeister Haxu

INFO

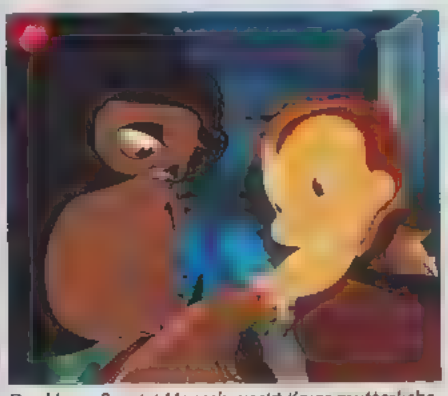
Wanted: Programmierer & Tester

„4K" sucht noch tatkräftige Leute, die Zeit und Lust haben, bei der Spiele-Entwicklung mitzuhelfen. Wenn Du C oder C++ programmieren kannst, im Großraum München wohnst und per E-Mail erreichbar bist, dann melde Dich auf der Webseite *www.4Kelvin.de*. Außerdem freut sich das Team über einige Beta-Tester und konstruktive Kritik.

Aaaiaiaaa! Seit 67 Jahren schwingt sich Tarzan, der Dschungelkönig, per Liane über die Leinwand. In der aktuellen Disney-Verfilmung als Zeichentrickfi

Disney's TARZAN

Die Gorilladame Kala betritt ein verwüstetes Baumhaus, das nicht so verlassen ist, wie es auf den ersten Blick scheint



Das kleine Bündel Mensch weckt Kalas mutterliche Instinkte. Sie nimmt Mini-Tarzan bei sich auf

Die gesamte Gorilla-Familie beobachtet amüsiert die leichtsinnigen Aktivitäten des jungen Tarzan.

der sich kopfüber in die Fluten stürzt – wegen einer Mutprobe, die er glücklich übersteht

Der Großwildjäger Clayton (r.) benutzt Professor Porter und seine Tochter Jane, um an die wertvollen Gorillas zu kommen

Das Äffchen ist begeistert: Ein gezeichnetes Porträt von sich hat es vorher noch nie gesehen. Jane ist entzückt über so viel Bewunderung für ihre Zeichenkünste

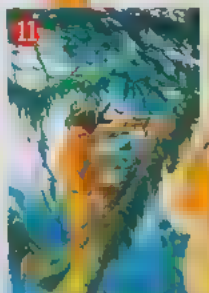
Jane auf der Flucht: Eine wütende Affenhorde jagt die temperamentvolle englische Lady quer durch den unwegsamen Dschungel

8

Retter in der Not: Tarzan bringt Jane vor den Affen in Sicherheit

Männer und Technik: Professor Clayton erklärt die Vorzüge der Elektrizität. Dem zivilisationsfremden Tarzan geht ein Licht auf

Tarzan und Jane gehen auf Tuchfühlung. Doch bevor die Liebesgeschichte beginnt..



..muß er für Ordnung im Dschungel sorgen

Professor Clayton freut sich über die Wahl des Bräutigams seiner Tochter Jane

Tarzan-History

Kaum ein Leinwandheld kann auf eine vergleichbare Popularität zurückblicken. Seit über sechs Jahrzehnten begeistert Tarzan, der Lendenschurz tragende Urwaldgott, die Zuschauer. Und mit jedem Jahrzehnt ist dem legendären Lianenschwinger auch der Generationswechsel gelungen. Johnny Weissmuller, der allererste Tarzan-Darsteller, gilt allerdings bis heute als das Original. Mit 47 Kino-Verfilmungen ist die Tarzan-Story nach „Dracula" der zweitbeliebteste Filmstoff Hollywoods.

Johnny Weissmüller

Von 1932 bis 1948 schwang der Olympiaschwimmer zehnmal die Liane. Niemand hat so nachhaltig Tarzan verkörpert.

Lex Barker, Vanessa Brown

Ihn trieb es nur einmal in den Urwald. Filmtitel: „Tarzan und das Sklavenmädchen" (1950). Größte Rolle: Old Shatterhand.

Miles O'Keefe, Bo Derek

Traumfrau Bo Derek stahl als sexy Jane Tarzan die Unschuld – und die Show. Filmtitel: „Tarzan, Herr des Urwalds" (1981).

Christopher Lambert

Der Highlander („Es kann nur einen geben") kämpfte 1983 und 1984 für die Tiere essen des Urwalds gegen die Zivilisation.

SCREENFUN AKTION!

Um das richtige Dschungel-Feeling zu entfachen, verlosen wir 3 hochwertige „Tarzan"-Uhren plus 3 „Tarzan"-Westen im Safari-Style. Wie ihr mitmachen könnt, erfahrt ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Fressen und gefressen werden – so lautet das Gesetz des Urwalds. In nur einer Nacht verliert eine Mutter (Gorilladame Kala) ihr Kind und ein Kind (Tarzan) seine Eltern. Das Schicksal führt beide zusammen – und Kala zieht das verwaiste Bunde Mensch auf. Sehr zum Missfallen von Kerchak, dem Oberhaupt der Gorillas. Der mächtige Anführer betrachtet Tarzan als Außenseiter, der nicht in die Welt der Affen gehört.

Jahre später ist aus dem hilflosen Menschenkind ein selbstbewusster junger Mann geworden, der sich die Anerkennung und den Respekt der anderen Gorillas erworben hat. Zu seinen Freunden zählen die Äffin Terk (klasse: Heike Makatschs forscher Großstadt-Slang) und der tapsige Elefant Tantor.

Ein abruptes Ende findet Tarzans geordnetes Leben, als der schusselige Professor Clayton mit Tochter Jane, einer attraktiv-temperamentvollen Engländerin, und dem finsteren Expeditionsführer Clayton in den Dschungel einfällt, um Gorillas zu studieren. Nachdem Tarzan Jane aus einer brenzligen Situation rettet, wird er mit der für ihn neuen, (vermeintlich) zivilisierten Welt konfrontiert. Tarzan ist hin- und hergerissen zwischen dem Dschungel und der Welt, in die er eigentlich gehört. Es bedarf erst einer lebensbedrohlichen Auseinandersetzung mit Clayton, bevor er wieder klar sieht. Und die Weichen für die Zukunft stellt.

Vier Jahre hat es gedauert, den Abenteuer-Klassiker „Tarzan" in einer gezeichneten Spielfilm-Version auf die Leinwand zu bringen. Der Aufwand hat sich gelohnt. **Durch hervorragende Animationen, zeitgemäße Dialoge und rasante Bildfolgen ist den Disney-Studios eine spannende, sehr eigenständige Umsetzung des legendären Filmstoffs gelungen.** Besonderer Pluspunkt: Die Figuren besitzen Ausdruckskraft. Tarzans Liane hat genug Schwung – immer noch. Und wenn sein triumphaler Kampfschrei durch das Dickicht des Dschungels schallt, erzeugt das eine nachhaltige Gänsehaut. Aaaiaiaaa!

Text: Rainer Fellmann, Fotos: Cinetext (4)

Action | Spannung | Humor

Tarzan

Zeichentrickfilm, USA

Start: 11.11. | ab 6 Jahre

www.disney.de

Sprecher: Max Felder, Sharon Löwenberg, Anke Engelke, Heike Makatsch, Eva Mattes

Virtuos gezeichnet und schnell geschnitten. Der Dschungelheld auf der Höhe der Zeit

Deep Blue Sea

Experimente mit Mako-Haien geraten außer Kontrolle. Aus den ohnehin blutrünstigen Tieren werden hochintelligente Killermaschinen.

Mit ihrem Blutinstinkt gehören Mako-Haie zu den gefährlichsten Lebewesen. Für Dr. Susan McAlester (Saffron Burrows) sind sie lediglich Testobjekte. Im Hochseelabor „Aquatica" will sie mit einem Extrakt aus dem Gehirn von Haien das Wachstum menschlicher Hirnzellen anregen – und so eine Therapie für unheilbare Krankheiten finden. Jedoch gibt es Nebenwirkungen, denn durch die Entnahme wachsen die Gehirne und machen die Haie zu logisch denkenden Wesen. Zusammen mit ihrem vorhandenen Killerinstinkt eine absolut tödliche Mischung.

Nachdem ein Hai aus „Aquatica" entkommt und fast vier Segler tötet, soll das Projekt abgebrochen werden. Doch Dr. McAlester überredet den Geldgeber Russell Franklin (Samuel L. Jackson) zu einem allerletzten Experiment. Und dieser Versuch schlägt natürlich fehl. **Der Hai wacht aus der Betäubung auf und richtet ein Blutbad an.** Noch können er und die beiden anderen Turbofresser nicht aus dem Labor ausbrechen. Aber auch dort gibt es genug zu fressen: Dr. McAlester und den Rest des Teams.

Genau da, wo Steven Spielbergs „Weißer Hai" endet, fängt Action-Regisseur Renny Harlin („Stirb langsam 2") an. **Ebenso schnell, wie das Wasser in den Gängen des Labors steigt, erhöht sich der Spannungs-Level.** Zwar ist die Story holprig, doch dafür sorgen schnelle Bilder und perfekte Effekte für feuchte Handflächen.

...anklin (M.) und Dr. Susan McAlester (r.)...

beobachten, welches Chaos der wild gewordene Hai anrichtet

...während der Koch Dudley (LL Cool J)...

allein auf sich gestellt gegen einen hungrigen Hai kämpfen muss!

Action | Spannung | Humor

Deep Blue Sea

Horrorthriller/USA

Start: 4.11. | ab 12 Jahre beantr.

www.deepblue sea.net

Da stelle Saffron Burrows, Thomas Jane, Samuel L. Jackson, LL Cool J, M. Rapaport

Hai-Horror und High-Speed-Action. Hält garantiert jeden in Atem. Adrenalinschocker!

2

...noch etwas kann die Killer-Haie stoppen

Die Eingeschlossenen müssen zusammenhalten, denn

einzeln haben sie gegen die Haie kaum eine Chance

Text: Hans Schaller

Fight Club

Kampf bedeutet für Tyler Durden (Brad Pitt) Befreiung. Er ist der Gründer des Fight Club

Hart: David Fincher („Sieben") zeigt eine Welt der Gewalt.

Tyler (Brad Pitt) hat endgültig genug. Schluss mit gesellschaftlichen Konventionen. Als Waffe gegen die Ödnis des Alltags gründet er gemeinsam mit Jack (Edward Norton) und dessen drogenabhängiger Freundin Marla den Fight Club. Ein geheimer Ort, an dem knallharte Boxkämpfe ausgetragen werden. Als Stimulanz benutzen die Männer das Hormon Testosteron. Unter Jacks Führung begeht der Zirkel aus Freizeit-Schlägern Terroranschläge.

Regisseur David Fincher, Experte für kontroverse Themen, nimmt die Gegenwart, insbesondere den amerikanischen Lifestyle, aufs Korn. Und da er weiß, dass man Zivilisationskritik populär verkaufen muss, hat er mit Brad Pitt (spielte auch in „Sieben" die Hauptrolle) und Edward Norton („American History X") zwei junge, charismatische Darsteller verpflichtet. Ihre schauspielerische Leistung macht den Film zu einem wuchtigen Ereignis mit Langzeitwirkung.

Action 1 Spannung 2 Anspruch 2
Fight Club
Psychothriller/USA
Start: 11.11.
ab 16 Jahre beantr.
www.upcomingmovies.com/fightclub.html
Bitterböser Racheakt an einer Konsumgesellschaft, die keine Menschlichkeit mehr zulässt
2

Tyler (Pitt, r.) erklärt Jack (Norton) die Regeln des Fight Club. In seinen Händen hält er das Hormon Testosteron

Tylers Ziel: die verhasste Gesellschaft terrorisieren

AKTION!

Der Sound zum Film - Musik ohne Worte, abgefahren und tanzbar. Wir verlosen 10 x die „Fight Club" Soundtrack-CD, produziert von den Dust Brothers. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

KINO TOP 5

1. **Star Wars: Episode 1** MIT LIAM NEESON
   Mit einer Milliarde Dollar Einspiel-Ergebnis der dritterfolgreichste Film aller Zeiten
2. **Eiskalte Engel** MIT RYAN PHILLIPPE
   Teenager-Komödie, in der es nur um das eine geht: Sex!
3. **Message in a Bottle** MIT KEVIN COSTNER
   Scheuer Witwer verliebt sich via Flaschenpost in eine Journalistin
4. **Der 13. Krieger** MIT ANTONIO BANDERAS
   Ein Araber und eine Horde Wikinger hauen blutrünstigen Kreaturen eins auf die Mütze
5. **Eyes Wide Shut** MIT TOM CRUISE
   In seinem letzten Film verwickelt Stanley Kubrick ein Ehepaar in erotische Abenteuer

Die Tochter des Generals

Eine Offizierin wird grausam gemeuchelt: Ritualmord.

Er ist der Beste seines Fachs. Paul Brenner (John Travolta) gehört der internen Ermittlungsbehörde der US-Armee an. Sein Auftrag: den Ritualmord an Karrierefrau Captain Elizabeth Campbell aufklären.

In 36 Stunden müssen Brenner und seine Partnerin Sarah Sunhill (Madeleine Stowe) den Mörder finden, dann gehen die Akten ans FBI. Der Vater des Opfers, General Joe Campbell (James Cromwell), will das verhindern. Bei seinen Ermittlungen stößt das smarte Duo auf verstörende Erkenntnisse...

Der Verlauf des Films orientiert sich an psychologischer Kriegsführung. Nur schwer ist das dichte Netz aus Halbwahrheiten zu entwirren. Wodurch die Spannung des Militär-Thrillers nie nachlässt. Intensiv.

Brenner salutiert vor seiner Kollegin Sarah

Schluss mit lustig - dem Täter auf der Spur

Action 2 Spannung 1 Anspruch 2
Die Tochter des Generals
Militär-Thriller/USA
Start: 18.11.
ab 12 Jahre beantr.
www.generalsdaughter.com
Intelligent, spannend und fintenreich. Eine harte Nuss für Top-Ermittler John Travolta
2

Big Daddy

Großes Kind trifft auf kleines Kind. Und beide haben Spaß!

Für den Erwachsenen-Club ist Sonny (Adam Sandler), ein arbeits- und verantwortungsscheuer Typ, ungeeignet. Stattdessen verbringt er den Alltag mit Fast Food, lange Schlafen und Sport – im Fernsehen.

Vorbei ist es mit Sonnys lethargischem Lebensstil, als ihn die Freundin verlässt und Julian, ein fünfjähriger Knirps (toll gespielt von den Zwillingsbrudern Cole und Dylan Sprouse), vor seiner Tür steht. Das Resultat einer Affäre seines Wohngenossen, der für einige Monate in China weilt.

Merk's dir: Das ist meine Lieblingsfigur

Zwei Kindskopfe beim Hygiene-Check

Neu ist die Story nicht, dafür originell variiert. Denn die Erziehungsmethoden von Sonny sind ungewöhnlich: Julian lernt, an Hauswände zu pinkeln, Rollerblader von den Füßen zu holen – und Frauen anzubaggern. Trotz einiger Längen ein Film mit viel Charme und Situationskomik.

Action Spannung Humor 2
Big Daddy
Komödie/USA
Start: 4.11.
ab 6 Jahre beantr.
www.big-daddy.de
Witzig, manchmal banal, dabei immer charmant. Komiker Sandler weiter auf Erfolgskurs
3

Ungeküsst

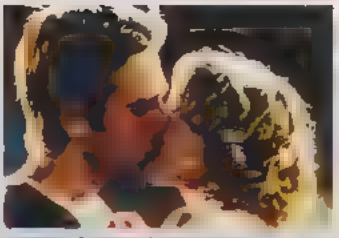
Redakteurin geht undercover zurück an die High School.

Das Zauberwort heißt cool sein. Und wer es nicht ist, hat an der Schule wahrhaftig nichts zu lachen.

Die 25-jährige Redakteurin Josie (Drew Barrymore) ist weder cool noch hip. Sie war es auch nie. In der High School war sie zwar Klassenbeste, aber immer eine einsame, graue Maus. Und: Sie hat noch nie geküsst.

Nun überredet die ehrgeizige Josie ihren Chef, undercover an einer High School eine Geschichte für die Chicagoer „Sun Times" zu recherchieren. Dort erlebt sie dasselbe Debakel wie

Die drei zickigen Grazien der Klasse



Josie küsst ihren Lehrer

während ihrer Schulzeit. Sie wird verlacht, veralbert und ist wieder die von allen geschnittene Außenseiterin.

Mit einem Trick gelingt es ihr von den hippen Girls und coolen Jungs akzeptiert zu werden. Doch der dicke Knall kommt auf dem Abschlussball. Amüsant, wenn auch kein Hammer.

Action | Spannung | Humor

Ungeküsst — Start: 18.11

ab 6 Jahre beantr.

www.ungekuesst.de

Üble Zicken, blöde Jungs und ein klasse Lehrer: 25-Jährige geht wieder zur High School

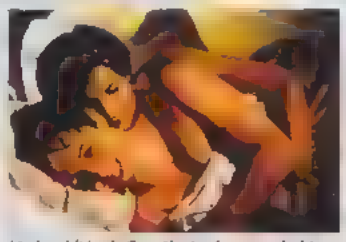
3

Mickey Blue Eyes

Auktionator verliebt sich in die Tochter eines Mafioso.

Ein naiver New Yorker Auktionator und ein abgebrühter Mafia-Clan: Das kann nur gegen den Baum gehen! Tut es auch: Michael (Hugh Grant) macht seiner großen Liebe Gina (Jeanne Tripplehorn) einen Heiratsantrag. Leider fällt sie ihm nicht um den Hals, sondern rennt panikgeschüttelt aus dem Lokal.

Was Michael nicht weiß: Seine Lehrerin Gina ist die Tochter des Mafioso Frank Vitale (James Caan), der zum berüchtigten Graziosi-Clan gehört. Die lagern lebende Menschen schon mal in



Michael (Hugh Grant) ist schwer verliebt

Papa Frank (James Caan) ist Mafioso

Kühlräumen, jagen bei Bedarf Sotheby's in die Luft – und machen aus dem armen Wurstchen Michael den knallharten Unterweltler „Mickey Blue Eyes". Hinter dem sind schließlich alle her! Dabei will Michael doch nur seine Gina. Lustig, mit abgefahrenen Typen und schrägen Situationen.

Action | Spannung | Humor

Mickey Blue Eyes — Start: 4.11

Krimikomödie, USA — ab 12 Jahre beantr.

www.mickey-blue-eyes.de

Naiver New Yorker heiratet in eine Mafia-Familie ein und erlebt sein blaues Wunder

2

Das Geisterschloss

Vom Psychotrip zum Horrorspektakel. Städter in Not.

Dr. Marrow (Liam Neeson) spielt mit fiesen Karten. Unter dem Vorwand, an einer Studie über Schlaflosigkeit zu arbeiten, lädt er drei Testpersonen zu einem Besuch auf Schloss Hill House ein. Darunter die bisexuelle Theo (Catherine Zeta Jones), Zyniker Luke (Owen Wilson) und die mysteriöse Nell (Lili Taylor).

In Wahrheit arbeitet der Psychologe an einer Angststudie. Zu diesem Zweck verbreitet er Horrorgeschichten, nicht wissend, was in dem 130 Jahre alten Gemäuer wirklich abgeht.

Im Angesicht des Grauens: Neeson, Marrow

Statt Wasser spuckt die Statue Blut

Jan de Bont, der Regisseur von „Speed" und „Twister", ist ein Meister des Genrewechsels. Nach Action und Katastrophenfilm gibt's diesmal Horror pur. Dabei verzichtet er weitgehend auf Special Effects. Die Spannung liegt in der Unvorhersehbarkeit der Ereignisse. Es spukt im Kopf.

Action | Spannung | Humor

Das Geisterschloss — Start: 28.10.

Horrorfilm, USA — ab 12 Jahre beantr.

www.[illegible].de

Der Horror schleicht sich von hinten an. Nichts für schwache Nerven – und Schlafstörungsgefährdete

2

Schlaraffenland

Tödliche Techno-Party in einem Einkaufszentrum.

Sex, drugs and fun lautet das Motto von sieben Jugendlichen, die sich unbemerkt in einem luxuriösen Einkaufszentrum einsperren lassen, um dort eine dekadente Party zu feiern. Doch die Konsum-Orgie gerät zum blutigen Fest. Ausgelöst durch schwarze Sheriffs, die die vorweihnachtlichen Einnahmen in Millionenhöhe einsacken wollen.

Opfer werden zu Tätern, Täter zu Opfern. Die wirklich Leidtragenden sind die Zuschauer. Regisseur Friedemann Fromm zeichnet ein Bild von

Noch haben Lana (r.) und Dannie Spaß

In der Gewalt der Kids: Franka Potente (r.)

Jugendlichen, das vor Oberflächlichkeit und Klischees strotzt. Kids sind frustriert, Kids nehmen Drogen, Kids sind an der Welt nicht interessiert. Ähnlich verhält es sich mit dem Security-Team. Top-Schauspieler wie Franka Potente werden durch hölzerne Dialoge verheizt. Ärgerlich.

Action | Spannung | Ansprech

Schlaraffenland — Start: 28.10

Drama, Deutschland — ab 16 Jahre beantr.

www.[illegible].de

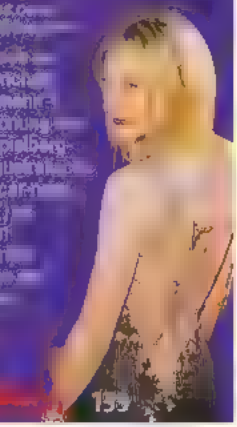
Missglückte Psychostudie über das Lebensgefühl von Jugendlichen. Unglaubwürdig

4

KLATSCH

Leonardo DiCaprio

http://www.[illegible].com/[illegible]/leo.htm



VIDEO

Die wichtigsten Videos im Oktober/November

Soundtrack

Fight Club

DVD

Verrückt nach Mary

Die Maske des Zorro

VIDEO TOP 5

VERLEIH

1. Auswahlmöglichkeit
2. Psychos
3. Shakespeare in Love
4. Shakespeare in Love
5. American History X

Neu im Verleih

Flick und die Kampftruppe blicken den feindlichen Grashüpfern ins Auge

AKTION!

Fun für Krabbel-Fans an allen Systemen: Wir verlosen je 3 x den Videofilm, das PC Spiel und das Game-Boy-Spiel zum Film. Wie Ihr mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das grosse Krabbeln

Animationsfilm • ab 0 Jahre • ab Anfang Nov.

Jedes Jahr derselbe Terror. Grashüpfer Hopper und seine gefräßige Bande fordern als „Schutzgeld" Futter von einer Ameisenkolonie. Um das für immer zu beenden, soll die erfinderische Ameise Flick eine kampftaugliche Insektenschar organisieren. Die Angeheuerten, total chaotische Zirkusleute, halten das Ganze für einen Scherz – und wollen schnellstens verduften, als sie den Ernst der Lage erkennen.

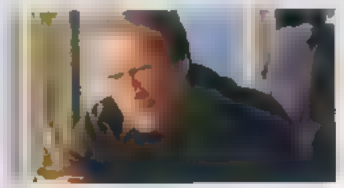
Die Disney/Pixar-Produktion setzte neue Maßstäbe in Sachen Computeranimation, Lichtgestaltung und Action. Nicht zu vergessen die cool synchronisierten Dialoge der Krabbler – mit Kai Wiesinger und Ottfried Fischer. 1

Clever und smart: Ameise Flick in lässiger Siegerpose

Der Zivilprozess

Drama • ab 12 Jahre • ab Ende Oktober

Hartnäckiger Kampf eines Anwalts (John Travolta) gegen Konzerne, die lebensbedrohende Umweltschäden durch illegale Giftdeponien verursachen. Tempo und Spannung des Films folgen den Fakten. Zeitweise etwas droge. 3



Ein wahres Verbrechen

Thriller • ab 12 Jahre • ab Ende Oktober

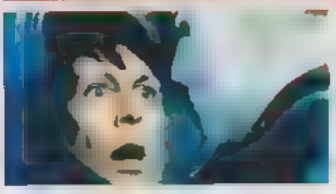
Ein Reporter (Clint Eastwood) soll über die Hinrichtung eines farbigen Mörders berichten und stößt bei seinen Recherchen auf Ungereimtheiten. Dramatischer Thriller über die Fragwürdigkeit der Todesstrafe. Eindringlich. 2

Ich weiß noch immer, was Du letzten Sommer getan hast

Horror • ab 16 Jahre • ab Anfang November

Teil eins war ein gelungen aufgebauter Alptraum- und Angsttrip im Stil von „Scream". Teil zwei mit Sangerin Brandy (r.) hingegen ist eine mäßig prickelnde Campus-Schauermar Schade. 3

Neu im Verkauf



Halloween: H20

Horror • ab 16 Jahre • ab Ende Oktober

Das Original von 1978 hat Filmgeschichte geschrieben. 20 Jahre später setzt der Schlitzer sein Gemetzel fort. Jamie Lee Curtis verkörpert meisterhaft die Rolle der geplagten Mutter. Ansonsten Selbstzitate bis zum Abwinken. 3

The Last Days of Disco

Komödie • ab 12 Jahre • ab Ende Oktober

Wir sind in den 70er Jahren. Alice (Chloe Sevigny, r.) und ihre Clique lieben Partys und Disco-Musik. Amusante Milieustudie über junge Berufsanfänger aus wohlhabendem Elternhaus – und eine Hommage an die Glitzer-Ära. 2

Faculty – Traue keinem Lehrer

Horror • ab 16 Jahre • ab Mitte Oktober

Regie: Robert Rodriguez („Desperado"), Drehbuch: Kevin Williamson („Scream"). Damit ist die Stoßrichtung ziemlich klar. Glibbrige Außerirdische attackieren College Kids. Dazu lärmt Rockmusik von Offspring und Oasis. Klasse. 2

Pay-TV hat sich in Deutschland bisher nicht durchgesetzt. Mit Premiere World soll alles anders werden: bunter, besser, aktueller.

Seit dem 1. Oktober hat Pay-TV in Deutschland einen neuen Namen: Premiere World. Das digitale Bezahl-Fernsehen ist ein Zusammenschluss von Premiere und DF1. Gesamt Abonnentenzahl: 2 Millionen Zuschauer. Zu wenig für die schöne neue Fernsehwelt. Die Kirch-Gruppe, verantwortlich für das Programm, hat reagiert. Mit einer groß angelegten PR-Offensive (Kosten: 100 Millionen Mark) soll der hart umkämpfte TV-Markt erobert werden.

Premiere World verfügt über 26 TV-Kanäle, verteilt auf vier Programm-Pakete: Movie World, Sports World, Family World und „Extras" (Letztere sind Sendungen, die man noch zusätzlich einzeln bezahlt!)

Highlights im Programmangebot von Premiere World sind die Spielfilm-Erstausstrahlungen (pro Jahr rund 400) und die Sportübertragungen. Mit Fußball Bundesligaspielen und Formel 1 Rennen aus sechs Kameraperspektiven und Boxen ist das Angebot für Sportfans sicher attraktiv.

Unter der Rubrik „Extras" bietet der Traum vom digitalen Fernsehen überwiegend Durchschnittsware, die auch auf den öffentlich-rechtlichen und privaten Kanälen zu sehen ist. Ausnahme: der Filmkanal Cinedom. Dort werden neuere Kinofilme etwa zeitgleich zum Videostart gezeigt.

Fazit: Premiere World hat eine TV-Revolution angekündigt. Neben einigen exklusiven Programmhöhepunkten besteht das Angebot aber zum großen Teil aus schwer verkäuflichen Ladenhütern. Um schnell durchzublicken, findet Ihr rechts eine Übersicht, was die schöne, neue TV Welt bietet – und was sie kostet.

Text: Rainer Feilmann Fotos: Bongarts (1), BRAVO-Archiv (1), Filmarchiv Neuner (1), Roman Job (1)

INFO

Wichtig: die d-box

Der im TV-Fachhandel erhältliche Decoder liefert den Einstieg in die digitale Medienzukunft. Dazu eine Übersicht sämtlicher empfangbarer Programme, Infos zu einzelnen Programmen und eine Programmvorschau. Im Vergleich zum herkömmlichen analogen TV können auf einem digitalen Kanal bis zu 15 Programme eingespeist werden. Voraussetzung: ein Satelliten- oder Kabel-Anschluss.

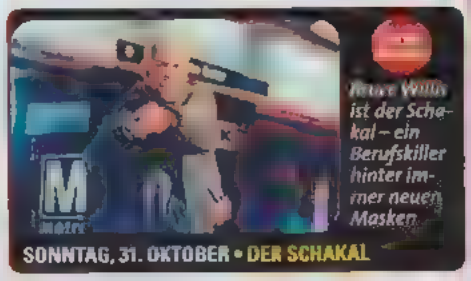
Hotline zum Empfang

(0180) 330 04

Premiere World:

Movie World

PREMIERE ist der sogenannte Premiumkanal im Filmpaket von Premiere World. Hier werden Kinofilme in deutscher Erstausstrahlung gezeigt.



Bruce Willis ist der Schakal – ein Berufskiller hinter immer neuen Masken

SONNTAG, 31. OKTOBER • DER SCHAKAL

CINE ACTION lässt es mächtig krachen. Der Kanal für Fans von Actionstars wie Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger oder George Clooney.

Auf der Flucht vor serbischen Terroristen: Nicole Kidman, George Clooney

FREITAG, 5. NOVEMBER • PROJEKT: PEACEMAKER

SCI FANTASY hat Filme und Serien der Genres Science-Fiction, Fantasy und Horror im Programm. Vom „Blade Runner" bis zu „Jurassic Park".

Vorsicht, bissig! Beim Anblick der Anaconda stockt Warren der Atem

DIENSTAG, 2. NOVEMBER • ANACONDA

13TH STREET bietet einen Streifzug durch die Genres Action, Krimi, Horror, Mystery. Im November-Programm: „Walker, Texas Ranger", „Kojak".

STARKINO konzentriert sich auf Hollywood-Unterhaltungskino und auf Filmklassiker. Im November-Programm „Lawrence von Arabien".

CINE COMEDY ist der Kanal für Slapstick- und Liebeskomödien, Persiflagen und Parodien. Im November-Programm „Werner – das muss kesseln".

ROMANTIC MOVIES präsentiert Gefühlskino. Taschentuch bereithalten. Im November-Programm: „Bodyguard", „Frankie und Johnny".

Sports World

PREMIERE SPORT 1 (UND 2) widmen sich den Top-Ereignissen quer durch die Sportarten. Und zwar rund um die Uhr auf bis zu 13 Live-Kanälen.

Ex-Weltmeister Mike Tyson tritt bei seinem Comeback gegen Orlin Norris an

SAMSTAG, 23. OKTOBER • LIVE BOXEN

Ob Bayern-Neuzugang Santa Cruz am Betzenberg antreten wird, ist noch offen

SAMSTAG, 23. OKTOBER • FUSSBALL-BUNDESLIGA

Zeigt Nerven: Formel-1-Weltmeister Mika Häkkinen (McLaren-Mercedes)

SAMSTAG, 30. OKTOBER • FORMEL 1 GP VON JAPAN

PREMIERE SPORT 2 Dank Digital-Technik kann der Zuschauer Sportereignisse aus bis zu sechs verschiedenen Perspektiven verfolgen.

PREMIERE SPORT 3 Finden mehr als zwei Top-Events gleichzeitig statt, dann wird auf **Premiere Sport 3, 4** und **5** ausgewichen.

PREMIERE SPORT 4 Programmauszüge: **Samstag 30.10., 15.55 Uhr:** Fußball: England Premier League, 13. Spieltag, Spiel 3; **Sonntag 31.10., 16.30 Uhr:** Formel 1: Die besten Grand Prix, Portugal 1984, Football: National Football League (NFL), 8. Spieltag, Spiel 1; **Freitag 5.11., 19.45 Uhr:** Eishockey: Deutsche Eishockey Liga (DEL). In der Regel Live-Übertragungen.

PREMIERE SPORT 5 Programmauszüge: **Samstag 23.10., 14.30 Uhr:** Golf: European Tour, Belgacom Open, 3. Tag; **Sonntag 24.10., 14.30 Uhr:** Golf: European Tour, Belgacom, 4. Tag; **Samstag 30.10., 14.00 Uhr:** Golf: European Tour, Volvo Masters, 3. Tag. Alles Live-Übertragungen.

Die Pay-TV-Offensive

Family World

K-TOON bringt die Welt der Comics auf den Bildschirm. Der Cartoon Kanal zeigt Zeichentrickfilme sowie japanische Animes. Für Kenner

DISNEY CHANNEL Amusante Zeichentrickserien für Kids und Familien. Im November Programm: „Die Schlümpfe", „Goofy und Max"

COMEDY Die komische Seite des Lebens ist hier. Deutsche Erstausstrahlung ab November die Sitcom „Shooting Stars" mit Laura San Giacomo.

JUNIOR bietet Kindern ab drei Jahren gewalt freie Sendungen, zum Beispiel „Die Biene Maja"

DISCOVERY CHANNEL zeigt Dokumentationen, etwa aus Wissenschaft und Technik.

SUNSET Beliebte TV-Serien und Movies sind hier zu Hause „Denver", „Dallas", „Starsky und Hutch"

KRIMI & CO Altbekannte Kommissare und unkonventionelle Detektive bestimmen das Programm „Derrick", „Der Alte", „Fur alle Falle Fritz"

PLANET zeigt Dokumentationen, Porträts und Reportagen, darunter „Der letzte Tag. Andy Warhol"

„Extras"

ORDERLINE:
(0180) 3 42 73
(0180) 5 88 55

CINEDOM Auf den vier Cinedom-Kanalen gibt's topaktuelle Spielfilme (etwa zeitgleich zum Videostart). Jede halbe Stunde startet der Film von vorn

HEIMATKANAL präsentiert traditionelle Heimatfilme sowie Volksmusiksendungen. Im November-Programm: „Die Geierwally", „Der Bergdoktor", „Die Goldene Hitparade der Volksmusik"

FILMPALAST zeigt deutsche und internationale Kinofilme von den ersten Tonfilmen bis zu den 60er-Jahren. Im November-Programm: „Die Dreigroschenoper", „Das große Abenteuer"

CLASSIKA ist ein Fernsehkanal für klassische Musik: präsentiert Opern, Ballett, Konzerte und Porträts. Im November-Programm: „Leonard Bernstein: Young People's Concerts"

SEASONS wendet sich an Jäger, Angler und Naturliebhaber. Hier laufen Dokumentationen, Serien und Magazinsendungen. Bei „Seasons Aktuell" erfahrt Ihr Neues über Jagd- und Fischerei-Events.

BLUE CHANNEL widmet sich der Erotik. Das Programm besteht aus Playboy-Produktionen, Erotik-Thrillern, Serien und Erotik-Magazinen

PREISLISTE

EINFÜHRUNGSPAKET
Für zwei Monate gibt's das komplette Paket, bestehend aus Movie, Sport, Family, zum vergünstigten Preis: **34,90 DM***

KOMPLETTPAKET
Identisch mit dem Einführungspaket (Movie, Sport, Family), dafür aber ab dem dritten Monat um 15 DM teurer: **49,90 DM***

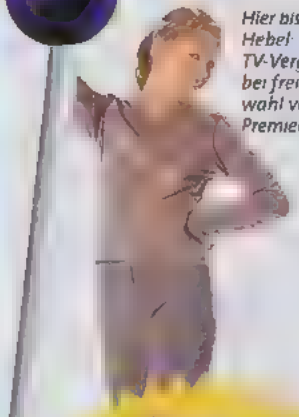
KOMBIPAKET
Bietet zwei Programm-Kombinationen Movie & Sport oder Movie & Family. Nur 5 Mark billiger als das Komplettpaket: **44,90 DM***
*pro Monat

EXTRAS **Wer eines der obigen Pakete abonniert hat, zahlt für „Extras"-Sendungen weniger (erstgenannter Preis) als jemand, der kein Abo hat.**

CINEDOM	6/10 DM*
HEIMATKANAL	6/10 DM*
FILMPALAST	6/10 DM*
CLASSIKA	10/20 DM*
SEASONS	10/15 DM*
BLUE CHANNEL	14/20 DM*

*pro Sendung

DIE D-BOX
Dazu kommt die monatliche Decoder miete von 14,90 Mark. Man kann das Gerät auch für 550 Mark kaufen



Hier bist Du am Hebel: Buntes TV-Vergnügen bei freier Auswahl verspricht Premiere World

AKTION!

Seid Ihr neugierig geworden auf das Pay-TV Programm von Premiere World? Wir verlosen 3 x 1 Freiabo für zwei Monate zum Kennenlernen! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Comic-Verfilmung

TIMECOP

Elite-Cop Jack Logan jagt flüchtige Verbrecher. Via Zeitreise.

Jack Logan (T. W. King) ist ein Timecop. Er jagt Verbrecher in der Vergangenheit und in der Zukunft

Computerspezialistin Claire Hemmings (Cristi Conaway) ist Logans rechte Hand

(24.10.) Logans erster Fall führt ins London des Jahres 1888 zu „Jack the Ripper"

23.15 Uhr SONNTAGS, AB 24. OKTOBER
TIMECOP
SHOWVIEW: 793-8-182 (24.10.)

Die Welt im Jahr 2007. Der Wissenschaft ist es gelungen, das Geheimnis der Zeitreisen zu lösen. Das Problem: Immer wieder flüchten Verbrecher in die Vergangenheit, um sich so einer Bestrafung zu entziehen.

Reisen durch Zeit und Raum regen seit jeher die Fantasie der Film-Industrie an. Und so erinnert „Timecop", von der Grundidee nicht zufällig, an den Zeitreise-Klassiker „Time Machine" (1960). Darin pendelt ein Wissenschaftler zwischen Vergangenheit und Zukunft, um Böses von der Gegenwart abzuwenden. **Die eigentliche Vorlage zu „Timecop" aber liefern das gleichnamige Comicbuch und dessen erfolgreiche Verfilmung mit Jean-Claude Van Damme.**

Um der ständig drohenden Gefahr einer gewaltsamen Veränderung der Geschichte – und den damit verbundenen Konsequenzen für die Gegenwart – zu begegnen, wird unter der Leitung von Captain Gene Matuzo (Don Stark) eine streng geheime Polizeieinheit gegründet, die „Time Enforcement Commission", kurz TEC.

Speziell ausgebildete Elite-Polizisten, die Timecops, verfolgen flüchtige Verbrecher auf dem Weg in die Vergangenheit. Allen voran Jack Logan (T. W. King, bekannt aus der Serie „Charmed – Zauberhafte Hexen") und seine ständige Begleiterin Claire Hemmings (Cristi Conaway, bekannt aus „Batmans Rückkehr").

Der erste Fall führt die zwei nach London, in das Jahr 1888. Eine Zeit, in der Jack the Ripper sein Unwesen treibt. Eben dieser Serienmörder ist auch der Grund für Logans Zeitreise. Der Psychopath Ian Pascoe will die Schlitzer töten, um sich an dessen Stelle ein Denkmal als grausamster Serienmörder aller Zeiten zu setzen.

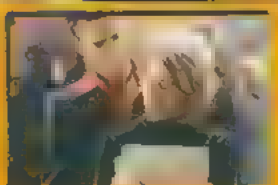
Die ersten Folgen

Der Diamantenraub

(31.10.) New York, 1977. Ein [illegible] Tat [illegible] Diamanten [illegible]

Die Diva

(7.11.) Los Angeles 1956. Während eines Nachtclub-Besuchs stirbt Johnny Fontaine, der Bodyguard einer berühmten Filmdiva. Kurios: Der getötete Mann starb 2007 noch einmal. Ein Fall für Logan



Die wilden Zwanziger

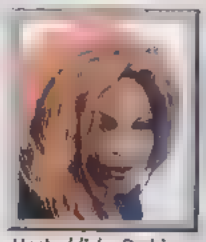
(14.11.) Chicago 1928. Erst Jack the Ripper, jetzt Al Capone. Diesmal versucht der Psychopath Ian Pascoe, die Rolle des legendären Gangsterbosses zu nutzen, um Kriminalgeschichte zu schreiben

Mit deutscher Gründlichkeit

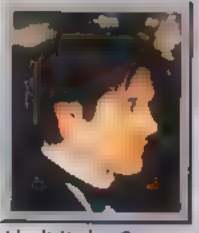
(21.11.) Berlin 1944. Eine Gruppe von Nationalsozialisten trifft auf einen seltsamen Fremden, der im Besitz einer Geheimwaffe ist. Damit soll doch noch der Zweite Weltkrieg gewonnen werden

Verschwunden in der Zeit

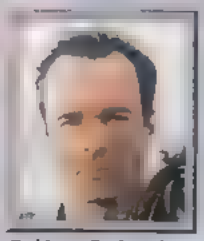
(28.11.) 1865. Logan und Maddox verhindern ein Attentat auf [illegible] General Grant. Einen hochrangigen Offizier in amerikanischer Gefangenschaft. Während der Rückkehr geht Maddox verloren



Unsterbliche Diebin: Amanda (Elizabeth Gracen)



Idealistischer Cop: Nick Wolfe (Paul Johansson)



Dubioser Ex-Agent: Bert Myers (Hannes Jaenicke)

(14.11.) Cop Nick (l.) ermittelt verbissen im Fall des Todes seiner Kollegin

Amanda (Elizabeth Gracen) kämpft sich durch zurückliegende Epochen

Neue Fantasy-Serie

Sie ist 1200 Jahre alt und unsterblich: Amanda, die smarte Meisterdiebin.

RAVEN – die Unsterbliche

SONNTAGS, AB 14.11.
15.50 Pro 7
RAVEN – DIE UNSTERBLICHE
SHOWVIEW 537-5-559 (14.11.)

Es kann nur einen geben. Dieser legendäre Satz des Highlanders Connor MacLeod ist Geschichte. Der in drei Filmen und einer Serie berühmt gewordene Unsterbliche reicht jetzt das Schwert weiter – an Amanda (Elizabeth Gracen). Die attraktive, ebenfalls unsterbliche Meisterdiebin steht seit 1200 Jahren auf der anderen Seite des Gesetzes. Dramatische Ereignisse beenden ihr unbeschwertes Ganoven-Leben.

Die Idee, mit „Raven – die Unsterbliche" den Highlander-Mythos weiterleben zu lassen, entstand während der Dreharbeiten zur Serie „Highlander". Elizabeth Gracen (Ex-„Miss America") verkörperte darin die Rolle der Amanda in Gastrollen bereits sechs Jahre lang. Als verschüchterte, unselbständige Person.

Davon ist nichts mehr übrig geblieben. Die erste Staffel (20 Folgen) der neuen Fantasy-Krimi-Serie zeigt Amanda als schlagkräftige Überlebenskünstlerin. **Im Pilotfilm, der am 12.11. um 20.15 Uhr ausgestrahlt wird, bezichtigt der Cop Nick Wolfe (Paul Johansson) Amanda des Mordes an seiner Partnerin Claudia.** Obwohl unschuldig, fühlt sie sich für den Tod der Polizistin verantwortlich. Und beteiligt sich an der Aufklärung des Verbrechens. Dabei kommen sich die Diebin und der Cop näher. Bert Myers (Hannes Jaenicke), ein alter Freund Wolfes, nutzt das ungleiche Paar aus.

Der Serientitel bezieht sich auf den Raben als Fabelwesen. Der Legende nach stahl der schwarze Vogel die Sonne und den Mond. Man schickte einen Krieger, um ihn zu suchen – und der fand ihn! Gemeinsam brachten sie der Erde das Licht zurück. Dasselbe macht die Highlanderin. Ab November heißt es also: Es kann nur eine geben.

Amanda (l.) kann prima mit dem Degen umgehen – zum Missfallen der Diva

Die ersten Folgen

Tödliche Diplomatie

(ab 14.11.) Amanda und Nick treiben [illegible] Spielchen – getarnt [illegible] vermähltes Brautpaar. [illegible] Diebstahl geheimer Dokumente hört der Spaß jedoch [illegible]

Und nichts als die Wahrheit

(ab 14.11.) Ex-Spion Claudia, [illegible] ein alter Freund von Amanda, [illegible] in Schweden [illegible] einen mysteriösen Todesfall [illegible] Amanda bittet [illegible]

Der Preis

(ab 14.11.) Vor [illegible] Schiff [illegible] Amanda [illegible] Nick [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Schuld und Sühne

(ab 14.11.) Ray Bonita [illegible] [illegible] Nick [illegible] [illegible] [illegible]

Eine Frage der Ehre

(ab 14.11.) In Nicks [illegible]

Text: Rainer Feltmann

TV

Top-Filme des Monats

22.00 PRO 7 — LAST MAN STANDING

20.15 PRO — ADDAMS FAMILY

20.15 PRO 7 — MARS ATTACKS!

20.15 — SCHINDLERS LISTE

Die Programm-Highlights im Oktober/November

Spielfilme

Blade Runner (Mo, 1. November): 2019 – Detektiv Deckard verfolgt Replikanten, künstlich geschaffene Menschen

Jennifer Eight (Mi, 3. November): Cop Berlin (Andy Garcia, r.) und seine blinde Zeugin (Uma Thurman) jagen den Serienkiller

DONNERSTAG, 21. OKTOBER
20.15 PRO 7
DIE REISE INS ICH
SHOWVIEW: 44-5-37

Jack (Martin Short) ist am Ende: Er leidet unter Kopfschmerzen und Halluzinationen. Sein Arzt verordnet ihm absolute Ruhe, doch das Gegenteil tritt ein: Versehentlich wird Jack per Spritze ein auf Miniatur geschrumpfter Leutenant injiziert. Nette Unterhaltung

SAMSTAG, 23. OKTOBER
20.15 PRO 7
SPACE JAM
SHOWVIEW: 55-19-47-23

Dem intergalaktischen Freizeitpark Moron Mountain gehen die Attraktionen aus. Etwas Neues, Verrücktes muss her. Der Boss des Ladens lässt kurzerhand Bugs Bunny und Co. entführen. Als versklavte Zeichentrick-Klassiker sollen sie für klingelnde Kassen sorgen. Witzige Verbindung von Zeichentrick- und Realfilm. Mit Michael Jordan

SONNTAG, 24. OKTOBER
20.15 RTL 7
HAUSARREST
SHOWVIEW: 98-14-42

Um die Ehe ihrer Eltern zu retten, sperren Grover und Stacy die beiden im Keller ein. Mum und Dad haben Hausarrest, bis sie sich ausgesprochen und ihre Probleme gelöst haben. Turbulente, Star-gespickte (Jamie Lee Curtis, Jennifer Love Hewitt) Komödie

SONNTAG, 24. OKTOBER
22.20 KABEL 1
BAD BOYS
SHOWVIEW: 32-47-79-89

Mick O'Brian (Sean Penn) ist in den Hinterhöfen Chicagos aufgewachsen. Mit 16 Jahren plant er bereits einen Überfall, um an das große Geld zu kommen. Ohne Erfolg, er landet im Knast. Aufreibender Gefängnisstreifen mit Sean Penn – auch privat ein Bad Boy!

DIENSTAG, 26. OKTOBER
23.00 PRO 7
NEAR DARK
SHOWVIEW: 95-4-90

Eine Handvoll Blut saugender Nomaden durchstreift die USA auf der Suche nach neuen Opfern. Zu blöd: Vampirin Mae (Jenny Wright) verliebt sich in einen jungen Cow boy. Tolle Mixtur aus Fantasy und Western von Regisseurin Kathryn Bigelow

MITTWOCH, 27. OKTOBER
20.15 PRO 7
DIE HEXEN VON EASTWICK
SHOWVIEW: 131-5-447

Alexandra (Cher), Jane (Susan Sarandon) und Sukie (Michelle Pfeiffer) suchen ihren Traummann. Objekt der Begierde: Daryl (Jack Nicholson). Der wiederum erweist sich als selbstsüchtig und sehr reich. Bissige Komödie von George Miller

DONNERSTAG, 28. OKTOBER
23.00 PRO 7
STEPHEN KINGS ES
SHOWVIEW: 543-6-747

Mysteriöse Kindermorde in der Kleinstadt Derry. Bürger der Stadt finden am Tatort des letzten Verbrechens ein Foto von Georgie, der vor 30 Jahren ebenfalls getötet wurde. Sein Bruder Bill sagt nur drei Worte: „Es' ist zurück!" Nervenkitzel vom Gruseimeister Stephen King. Teil 2: Freitag, 29.10., 23.15 Uhr

FREITAG, 29. OKTOBER
20.15 RTL 2
DER LETZTE MOHIKANER
SHOWVIEW: 558-2-349

Mitte des 18. Jahrhunderts befreien die Waldläufer Hawkeye, Chingachgook und dessen Sohn Uncas die Töchter eines britischen Offiziers aus den Fängen der feindlichen Huronen. Während ihrer Flucht treffen sie auf den blutrünstigen Häuptling Magua. Abenteuer-Klassiker mit Daniel Day-Lewis.

SAMSTAG, 30. OKTOBER
20.15 RTL
WOLF – DAS TIER IM MANNE
SHOWVIEW: 13-12-81-60

Ein Chefredakteur (Jack Nicholson) verirrt im Dickicht von Intrigen seinen Posten und mutiert – nachdem er bei einem Unfall von einem Wolf gebissen wird – zum Werwolf. Beachtliches Horrorvergnügen mit Michelle Pfeiffer in der weiblichen Hauptrolle

MONTAG, 1. NOVEMBER
23.35 PRO 7
BLADE RUNNER
SHOWVIEW: 378-2-352

Spezial-Detektiv Deckard (Harrison Ford) ist ein Blade Runner. Sein neuester Auftrag: Vier künstlich geschaffene Menschen – sogenannte Replikanten – unschädlich machen. Brillante Schilderung einer Zukunftswelt des Jahres 2019. Gedreht wurde der Science-Fiction-Klassiker von Regie-Ass Ridley Scott.

MONTAG, 1. NOVEMBER
20.15 RTL
DRAGONHEART
SHOWVIEW: 382-1-807

Als Ritter kämpft Dennis Quaid („The Big Easy") zusammen mit einem Feuer speienden Drachen (gesprochen von Schauspieler Mario Adorf) gegen einen Tyrannen. Regisseur Rob Cohen inszenierte einen Abenteuerfilm, kein blutrünstiges Mittelalterspektakel

MITTWOCH, 3. NOVEMBER
20.15 PRO 7
JENNIFER EIGHT
SHOWVIEW: 256-4-870

Ein Serienkiller hat es auf blinde Frauen abgesehen. John Berlin (Andy Garcia), ein ehemaliger Großstadt-Cop, gerät bei den Ermittlungen selbst unter Mordverdacht. Bis zum Schluss extrem spannend inszeniert

Wolf – das Tier im Manne (Sa, 30. Oktober): Tagsüber braver Bürger, nachts gefräßiger Wolf: Jack Nicholson auf Beutezug

Bad Boys (So, 24. Oktober): Mick (Sean Penn, M.) prügelt sich durch die Hinterhöfe Chicagos. Er ist ein echter Bad Boy!

Serie

Power Rangers in Space (Sa, 23.10.): Die fünf Ritter der Gerechtigkeit warten auf einen „Anruf von Carlos"

MITTWOCHS, AB 20. OKTOBER
18.00 VOX
REMINGTON STEELE
SHOWVIEW: 19-76-77-81

80er-Jahre-Kultserie mit James Bond-Darsteller Pierce Brosnan in der (vertrauten) Rolle des lässigen Privatdetektivs Remington Steele. Schon damals in edlem Outfit.

SAMSTAGS
11.40 RTL
POWER RANGERS IN SPACE
SHOWVIEW: 63-1-20 (23.10.)

Seit fünf Jahren kämpfen die Power Rangers gegen die dunklen Mächte des Universums. Mit Space Gliders driften die Neuzeit-Abenteurer durch unbekannte Sphären. Astronema, Prinzessin des Bösen, macht den Helden am meisten Ärger. Immer noch gut.

SONNTAGS, AB 24. OKTOBER
14.45 RTL
SLIDERS
SHOWVIEW: 355-0-683

Mit zwei neuen Team-Mitgliedern reisen die Sliders wieder durchs Tor in fremde Dimensionen, die parallel zu unserer Gegenwart existieren. Quinn und Maggie haben es endlich geschafft, dessen Heimatplaneten, die Erde, zu finden. Dort ist Krieg, die Bevölkerung wurde versklavt. Darunter auch sein Freund Rembrandt, den es zu retten gilt.

SONNTAGS, AB 24. OKTOBER
16.55 RTL
XENA
SHOWVIEW: 440-6-231

Xena, die Kriegerprinzessin aus der griechischen Antike, begibt sich zu Beginn der vierten Staffel ins ominöse Reich der Amazonen um die (vermeintlich) tote Gabrielle zu suchen. Plötzlich hört Xena ihre Stimme. Spurlos angehauchter Zweiteiler, in dem Xena von Todesahnungen und der eigenen, gewalttätigen Kindheit geplagt wird. Düster

MITTWOCHS, AB 27. OKTOBER
13.55 RTL
DIE SCHULE AM SEE
SHOWVIEW: 494-9-027

In 14 neuen Folgen schlagen sich die jugendlichen „Prinzenhäusler" erneut mit Alltagsproblemen im Internat herum. In der Folge „Alles im Griff" gerät Schulleiterin Vera (Mareike Carrière) unter Druck. Nach einer gewalttätigen Auseinandersetzung zwischen Mario und Georg muss sie Georg von der Privatschule verweisen.

DIENSTAGS, AB 2. NOVEMBER
23.30 PRO 7
RACHE NACH PLAN
SHOWVIEW: 799-3-753

Chapel (Michael Madsen) ist ein Mann ohne Vergangenheit: Niemand weiß, woher er kommt und wer er eigentlich ist. Rache ist sein Job. Er übt Vergeltung für Menschen, denen großes Unrecht widerfahren ist.

Rache nach Plan (ab Di, 2. November): Chapel (Michael Madsen, bekannt aus „Thelma & Louise") kämpft für die Gerechtig-

Fun

BRAVO TV (So, 31.10.): Enie van de Meiklok (...Gastrolle in „Geliebte Schwestern") ist neue Moderatorin von BRAVO TV

MITTWOCH, 20. OKTOBER
INTERAKTIV: MEL C
SHOWVIEW: 21-63-70-92

...h dem Split der Spice Girls konzentrieren ... die scharfen Mädels auf ihre Solo-Karrie... So auch Mel C.. Das rockige Solo-Debüt... „Northern Star" stellt sie bei Viva vor.

SONNTAG, 24. OKTOBER
BRAVO TV: SCREENFUN
SHOWVIEW: 158-7-434

...e SCREENFUN wird zwei Jahre alt! Zum ...urtstag besucht BRAVO TV die Redaktion ...München. Dabei g...bt's jede Menge Infos ...die neuen Spiele für PC und Konsolen.

DONNERSTAG, 28. OKTOBER
MR. BEAN
SHOWVIEW: 82-73-93

...stock hat einen Namen: Mr. Bean. Diesma... der skurrile englische Komiker Späße mit ...em Straßenmusiker, indem er ihn nachäfft, ...ihm tanzend Konkurrenz macht. Peinlich-...chräger Verwechslungs-Humor. Kult!

FREITAG, 29. OKTOBER
RITAS WELT
SHOWVIEW: 534-0-900

...r Supermarkt gibt es ma... wieder Stress. Denn ...nahmann, der Chef, will die Inventur während ...Geschäftszeiten durchführen. Doch er hat ...Rechnung ohne Power-Rita (Gaby Köster, ...annt aus „7 Tage – 7 Köpfe") gemacht.

SONNTAG, 31. OKTOBER
BRAVO TV
SHOWVIEW: 409-7-783

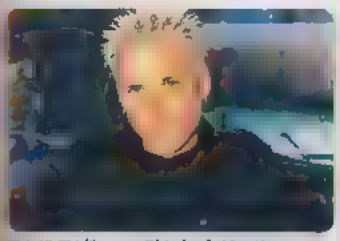
...neues Gesicht: Moderatorin Enie van de ...klokjes (heißt ihren rot gefärbten Schopf ...er in die VIVA-Kamera) bringt frischen ...nd in die Show. Neu gestaltet wurde ...dem das BRAVO TV-Studio.

FREITAG, 5. NOVEMBER
DOMINO DAY 99
SHOWVIEW: 235-1-853

...da de Mol auf Rekordjagd. Mit 2,5 Millio... Dominosteinen soll die wohl spektaku...re Kettenreaktion ausgelöst werden ...gt nach Guinness-Buch der Rekorde.

[illegible]
SUSHI-TV
SHOWVIEW: 68-07-41

...e auffälligen Tattoos und seine Glatze ...en Stefan Kretzschmar zum Popstar un... den deutschen Handba...-Profis gemacht ...elte beim Erstligisten SC Magdeburg) ...hat der Paradiesvogel seine eigene ...w beim Kabelkanal MTV. Verheißungs...er Titel: „Sushi-TV". Na dann, guten Appetit.



BRAVO TV (So, 24. Oktober): Martin von ...ruppe Touché moderiert ein Special ...die Redaktion BRAVO SCREENFUN

Sport

Wrestling WCW (Sa, 23.10.): Kämpfen mit allen (Show-)Mitteln in ausverkauften Hallen: die Wrestling-Stars der WCW Nitro

SAMSTAG, 23. OKTOBER
BOX-WM MARKUS BEYER ...R CHIE WOODHA...
SHOWVIEW: 747-588

Ein Spaziergang wird dieser Kampf für Markus Beyer nicht. Der Engländer Woodhall hat von 28 Profi-Fights 25 gewonnen.

SAMSTAG, 23. OKTOBER
WRESTLING WCW
SHOWVIEW: 678-5-859

WCW Nitro ist die erfolgreichste Wrestling Show. Jede Woche sind drei Stars der WCW in einer anderen Stadt der USA zu Gast. Darunter Sting, Randy Savage, Hulk Hogan.

SONNTAG, 24. OKTOBER
RAD WM
SHOWVIEW: 30-06-92-65-1

Die Sportschau überträgt live die Bahn-Wettbewerbe der diesjährigen Rad-Weltmeisterschaften. Veranstaltungsort ist das Radstadion im Europa-Sportpark in Berlin.

MONTAG, 25. OKTOBER
TENNIS ATP TURNIER
SHOWVIEW: 30-06-92-65-1

Live-Übertragung der Eurocard Open aus der Hanns-Martin-Schleyer-Halle in Stuttgart. Weitere Turnier-Termine: **29.10., 14.03.** ARD: Viertelfinale Herren-Einzel, **7.11., 13.30,** ZDF: Finale (Live-Übertragung aus Paris).

SONNTAG, 31. OKTOBER
FORMEL 1: GP VON JAPAN
SHOWVIEW: 23-37-27-02

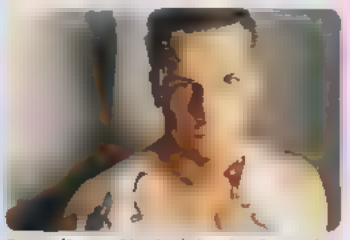
Beim 16. WM-Lauf müssen sich deutsche Fans den Wecker stellen, weil durch den Zeitunterschied der Start mitten in der Nacht erfolgt. 1998 gingen viele gleich wieder ins Bett, denn Michael Schumacher würgte den Motor ab, musste sich weiter hinten anstellen und hatte keine Sieg-Chance mehr.

MITTWOCH, 3. NOVEMBER
CHAMPIONS LEAGUE
BAYERN MÜNCHEN – GLASGOW
SHOWVIEW: 99-29-39-99

Im Rückspiel trifft der angeschlagene deutsche Meister auf die schottischen Rangers. Der FC Bayern will unbedingt die Schmach vom letzten Turnier wieder wettmachen.

DONNERSTAG, 18. NOVEMBER
SKI WELTCUP
SHOWVIEW: 94-85-77

Am Ski-Weltcup-Riesenslalom der Herren in Park City (Utah/USA) nehmen unter anderem teil: Hermann Maier (Österreich) sowie Michael von Grünigen (Schweiz).



Boxen (Sa, 23. Oktober): Markus Beyer, die deutsche Boxhoffnung im Supermittelgewicht, will den Weltmeister-Gürtel

Computer

MO-FR
NBC GIGA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.giga.de

Fünf Stunden live: Alles Wissenswerte über Webseiten, Spiele und PC-Trends.

MITTWOCH, 20. OKTOBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 37-59
http://www.compasstv.de

Computer sind reine Männersache. Das ist natürlich Blödsinn! Compass räumt mit dem Vorurteil auf, Frauen seien technisch unbegabt. Zu Wort kommt die Initiative „Frauen ans Netz".

MITTWOCH, 20. OKTOBER
INTERNET-COUCH
SHOWVIEW: 415-0-943
http://www.br-wissenschaft.de

Das Internet verändert alle Lebensbereiche – und schafft neue Jobs. Hier erfahrt ihr, wo es diese Jobs gibt und welche Voraussetzungen ihr mitbringen müsst.

SAMSTAG, 23. OKTOBER
NEUES AUS COMPUTER-REDAKTIONEN
Tipp
SHOWVIEW: 621588
http://www.3sat.de/neues.htm

1. Filmreife „Star Wars"-Erzählen den größten Teil ihres Gewinns über Merchandising. Die eigentlichen Stars sind die animierten Figuren des Films – von der Online-Community heiß verehrt.
2. Manchmal werden wahre Lobeshymnen gesungen. Wie sieht es aus, wenn Ihr Euch für Windows-Anwender für die Installation des Betriebssystems entscheidet?
3. E-Book – die neue Form des Lesens. Mit elektronischen Buchersatz kann Lektüre einfach heruntergeladen werden.
4. Unser größter Feind ist nicht der Mitbewerber sondern Papier und Bürokratie" – so der Kommentar eines Softwareherstellers. Und in der Tat: Tagtäglich werden Bestellungen mit der Hand ausgefüllt.
5. Telefonieren ist günstig geworden. Teuer sind die so genannten Sonderrufnummern für Hilfe suchende Kunden.
6. Virenalarm auf dem Rechner: Was ist zu tun, wenn der Computer infiziert ist?

MONTAG, 25. OKTOBER
HITEC
SHOWVIEW: 415-0-943
http://www.3sat.de/neues.htm

Teil zwei über das Raumfahrtzentrum ESTEC der ESA (European Space Agency). Dort werden unter anderem Satelliten auf ihren Start vorbereitet. Außerdem gibt es einen Space-Simulator zu bestaunen, der die Hitze der Sonne nachempfindet.

MITTWOCH, 27. OKTOBER
COMP@ASS
SHOWVIEW: 569-2-331
http://www.compasstv.de

Die Vernetzung der Computer bringt viele Vorteile. Aber auch erhöhte Überwachungsgefahr. Der gläserne Mensch also?

MITTWOCH, 3. NOVEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 60-67
http://www.3sat.de/neues.htm

Belastungs-EKG, Trainingseffekte. Der Computer berechnet genau, was der Körper leistet. Und ist längst Standard in den Trainingszentren der Sportelite geworden.

DONNERSTAG, 4. NOVEMBER
ALPHA-CAMPUS
SHOWVIEW: 672-4-871
http://www.br-wissenschaft.de

Zukunft Internet? Eine multimediale Herausforderung. Der zweite Teil folgt am 5.11. (10.00, BR-alpha).

MITTWOCH, 10. NOVEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 59-23
http://www.compasstv.de

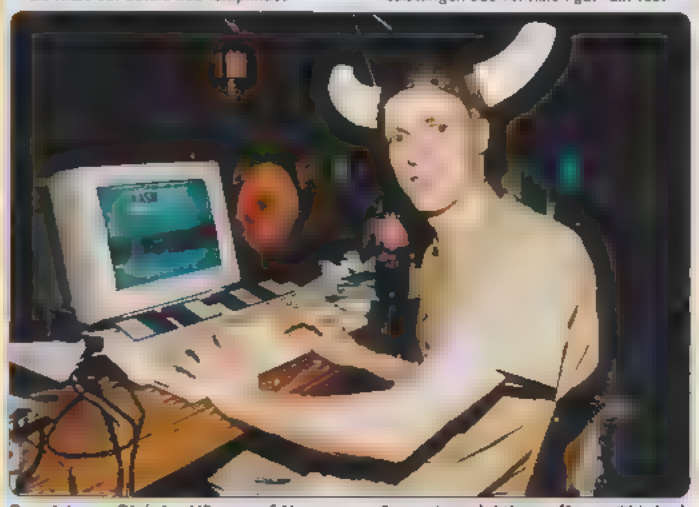
Das World Wide Web: Medium der unbegrenzten Möglichkeiten ohne Tabus? Welche Erfolgschancen haben Netz-Cops um Illegalität im Internet zu bekämpfen?

SAMSTAG, 13. NOVEMBER
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

Was gibt es Neues, welche Trends zeichnen sich ab? Bericht über die Münchner Software-Messe „Systems 99".

MONTAG, 15. NOVEMBER
COM.P@SS
SHOWVIEW: 895-4-080
http://www.compasstv.de

Service-Hotlines sind zum festen Bestandteil des Alltags geworden. Aber sind die Leistungen auch wirklich gut? Ein Test.



Da setzt man Dir keine Hörner auf: Neues... aus Computerredaktionen (Sa, 23. Oktober) informiert über „Star Wars", Linux, E-Book, Telefongebühren und Viren auf dem Rechner

I ♥ Lobo

Lust auf Trash? Wir wissen zwar nicht, was die Ärztekammer empfiehlt, wir raten aber zu „Lobo“: die definitiv abgefahrenste Comic-Serie der 90er.

„Lobo: Prügelspaß mit dem Präsi und Jackie Chin!“, ca. 60 Seiten, 5,90 DM, Dino Verlag

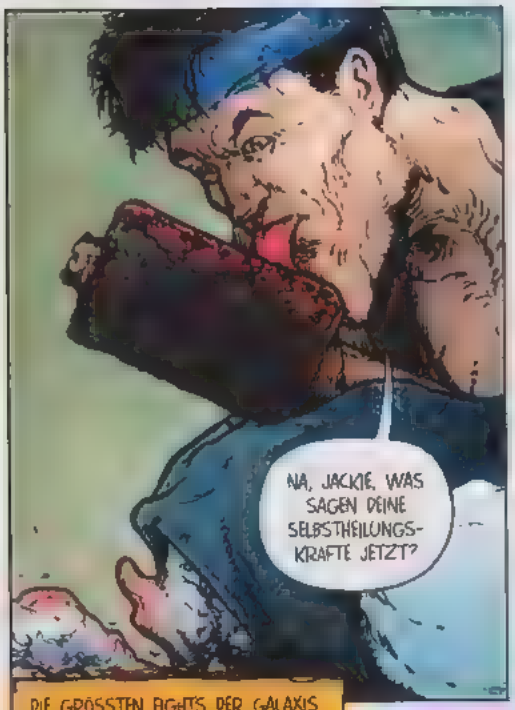
Schon seine Entstehungsgeschichte beschreibt Lobo präzise: Geboren auf dem friedfertigen Planeten Czernia, skalpierte Klein-Lobo zunächst seinen Entbindungsarzt. Später züchtete er einen Virus, der die ganze Population von Czernia binnen eines Tages auslöschte. Da war Lobo 17...

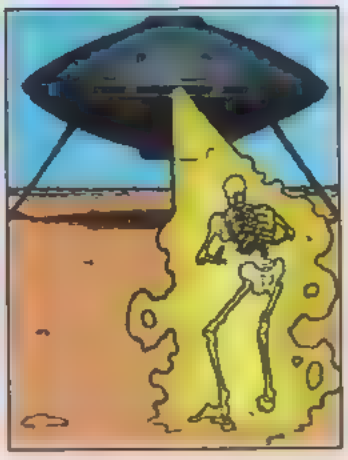
Als letzter Czernianer ist Lobo fraglos einzigartig und bestreitet seinen Lebensunterhalt als Kopfgeldjäger. Die meisten Abenteuer drehen sich dann auch um solche „Tot oder lebendig“-Aufträge. Allerdings liest Lobo selten mehr als das erste Wort. Er lebt für Wein, Weib und Gesang, das heißt „Alk-Prügel“, „Alk-Sex“ und „Alk-Heavy Metal“, in etwa dieser Reihenfolge.

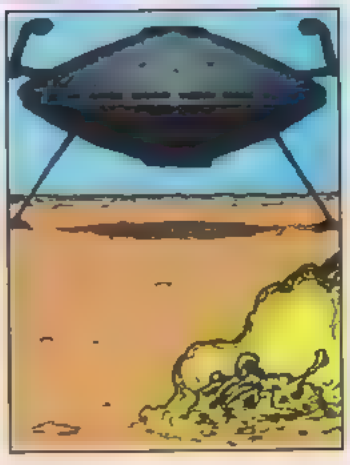
Lobo hat kein Problem mit seinem Schicksal. Er hat nicht einmal Freunde, abgesehen von Al und Darlene aus der Truckerkneipe „Al's Diner“, die nahezu in jedem Heft in die Luft fliegt. Dafür wächst minütlich die Zahl seiner Feinde – und die seiner Opfer.

Im neuesten Heft „Prügelspaß mit dem Präsi und Jackie Chin!“ bereitet sich Lobo auf die Abenteuer mit eben besagtem Jackie Chin vor, dem grandiosesten Karate-Kicker aller Zeiten. Nach den üblichen Männer-Ritualen (Alk, Prügeln, Alk, Sex...) heißt es Ring frei für „Das große Prügeln“.

„Lobo“ ist ein Heidenspaß, eine hinreißende Satire auf alle geleckten Superhelden und weit cooler als Höllenhund Spawn. Textern und Zeichnern ist keine Comic-Regel heilig, und jedes Tabu muß zumindest einmal gebrochen werden. Sensiblen Lesern sei von der Lektüre abzuraten. Wegen der Nebenwirkungen fragen Sie bitte Priester, Apotheker oder Comic Händler.







INFO

Erste Hilfe im Internet

http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=lobo;list
Der internationale „Lobo“ Fan-Ring mit Forum, Links etc.

www.dinoverlag.de
Homepage des deutschen Verlags mit Infos zu den wichtigsten Comics von Dino

www.dccomics.com
„Lobo“-Infos aus der US-Heimat (engl.)

SPECIAL

Serie: Jobs am PC

Top-Job: Layouter

Bilderstürmer am PC: Layouter geben den Seiten Eurer Zeitschriften mit tollen Bildern, schicken Info-Kästen oder super Freistellern den Pfiff.

Ob Apple Macintosh oder PC, Layouter wie Christian müssen sich in jedem System auskennen – und am besten immer gut gelaunt sein

1. Christian und Igor beim Aussuchen der Dias. Ganz wichtig: scharf, interessant und originell sollten sie sein

4. Grafische Bausteine wie 3D-Schriften, kleine Buttons, Überschriften und Lauftext-Schriften werden gesammelt

Ab zum ersten Einsatzort

An den Kiosken liegt eine riesige Auswahl an Zeitschriften – und sie alle brauchen Layouter. Für die Öffentlichkeitsarbeit von großen Firmen und Institutionen wie etwa Museen benötigt man Layouter für die Gestaltung von Kampagnen, Firmenzeitschriften und Ähnlichem. Auch in der Werbung werden Kampagnen gestaltet.

Für eine Kultfigur wie Lara Croft bedeutet das Layout eine wahre Flut von Bildern. Für die aktuelle Reportage drei Serien weiter hat der Fotograf über dreihundert Dias geschossen. Das ist super! Doch für den neuesten Kino-Hammer sieht es mit der Bildauswahl mal wieder blöd aus.

Das ist der Alltag: BRAVO SCREENFUN-Art-Directorin Sigrid Kowalewski und ihr vierköpfiges Team von Layoutern wissen vorab nie, was sie an Bildmaterial auf den Tisch bekommen. Reicht es für eine Super-Seite, oder müssen sie sich alle mal wieder händeringend fragen, wie sie aus den kargen Bildmotiven einen optischen Hingucker basteln sollen?

Solche Situationen sind die eigentliche Herausforderung: Aus fast nichts was Tolles zu zaubern unter dem Motto „Nichts ist unmöglich!" In diesen Momenten laufen die Jungs und Mädels an ihren Apple Macintoshs zur Hochform auf. So wird zum Beispiel für die Kinoseite in ein langweiliges Aufmacher-Motiv ein Freisteller (wie links oben) kopiert und das Ganze mit 3D-Schriften aufpoliert. Schon ist die Seite spannend und ein echter optischer Knaller.

Wer nun aber denkt, Layouter können ihre Fantasie in Zeitungen und Zeitschriften ungestört austoben, der irrt. Jede Zeitschrift hat ein optisches Gesamtkonzept, das vom Art Director entwickelt wird. Dazu gehören unter anderem Standardseiten, Farbgebung oder Schrifttypen, Formatgrößen oder Info- und andere Kästen.

Aus diesen Vorlagen entwickelt zum Beispiel Christian Ziegler auf das Thema und die jeweilige Zielgruppe hin abgestimmte, interessante Seiten.

Der studierte Diplom-Grafiker Christian ist von Anfang an bei BRAVO SCREENFUN dabei. Zuvor besuchte er das private „Institut für optische Gestaltung" in München. Das kostete ihn zwar Studiengebühren, aber die erarbeitete er sich. An dem privaten Insti-

Basic-Infos im Internet

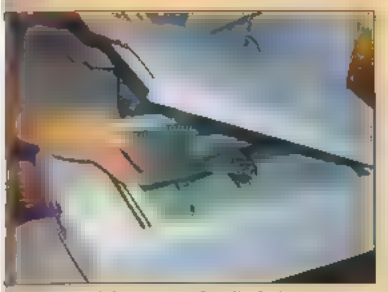
http://www.berufswahl.de
Webseite der Bund-Länder-Kommission und Bundesanstalt für Arbeit mit Suchfunktion und Links zu Studiengängen und Ausbildungsberufen

http://www.arbeitsamt.de/
Webseite der Bundesanstalt für Arbeit mit Beratungs-Übersicht, betrieblichen und schulischen Ausbildungsstellen oder Hinweisen zur Berufsorientierung

http://www.aim-mia.de/
mit laufend aktualisierten Ausbildungsinfos zu Medienberufen

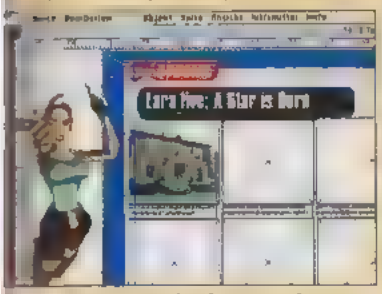
In einem kreativen Team layoutet sich's gleich nochmal so gut

So entsteht eine SCREENFUN Seite



2. Sind die Motive für die Seite ausgesucht, müssen sie eingescannt, also für den Computer „kopiert" werden

3. Vorbereitung des Bildeinbaus am Computer: Mit „Photoshop" wird hier der „Lara" Aufmacher freigestellt



5. Die Seite wird aufgerissen, also optisch mit Stilvorlagen und den verschiedenen Bildelementen gestaltet

6. Fix und fertig? Wenn alle Elemente und der Blindtext eingebaut sind, geht die Seite an den Redakteur

tut dauerte das Studium nur drei Jahre statt der vier an staatlichen Kunst oder Fachhochschulen. Dort wird der Studiengang Grafik-Design auch angeboten. Er ist allerdings sehr begehrt und ein Studienbeginn oftmals mit Wartezeiten verbunden.

Voraussetzung für die Bewerbung an einer Kunst- oder Fachhochschule ist eine Bewerbungsmappe. Da Christian nach seinem Abi keine hatte, mußte er in einem Vorpraktikum erst einmal nachweisen, dass er für das Studium taugt. Das gelang!

Doch mit dem Studium allein ist es nicht getan. Christian und seine Kollegen arbeiten mit hochspezialisierten Computer-Programmen wie QuarkXPress, Photoshop und Freehand.

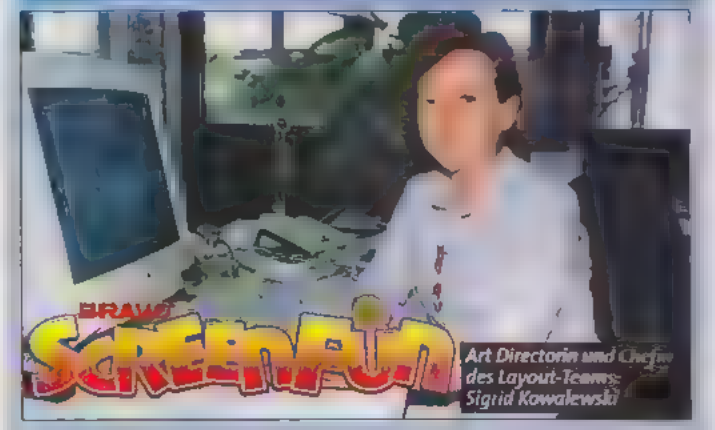
Damit bearbeiten sie Bilder, Schriften, Buttons und alles, was zur tollen Optik einer Seite gehört.

Was man als Layouter besonders gut draufhaben muß?

Christian grinst: „Schnelle Auffassung, gute Allgemeinbildung, Farbgefühl, optisches Vorstellungsvermögen, Kreativität. Vor allem aber darf man nicht erwarten, jeden Tag punktlich den Schreibtisch zu verlassen."

Ja, auch das gehört zum Alltag. Wenn die letzte Seite Freitagabend um elf aus der Druckerei zur Endkontrolle zurückkommt, sitzen in der Redaktion mindestens zwei Personen: die Textchefin für die allerletzte Textkorrektur und ein Layouter für das optische Fein-Tuning.

Fünf Tipps von der Chefin



Art Directorin und Chefin des Layout-Teams: Sigrid Kowalewski

1. Ein Layouter sollte sich für Typografie (Schriften) und für alles, was mit Gestaltung und optischen Möglichkeiten zu tun hat, interessieren. Er/sie sollte wissen, was designmäßig angesagt ist.
2. Fachbücher verschaffen Einblick. „Typografie, wann, wer, wie" vom Könemann Verlag zum Beispiel zeigt die Arbeiten aller namhaften Designer. Fachzeitschriften wie „Page" informieren aktuell über Designtrends.
3. Ein Layouter arbeitet am Computer und lernt nie aus. Je besser man die Grafik- und Layoutprogramme bedienen kann, desto mehr Spaß macht der Job und desto besser werden die Ergebnisse.
4. Die Entwicklung der Grafikprogramme ist rasant. Man sollte immer auf dem neuesten Stand sein. Der Job ist nur etwas für Leute, die ihr Know-how ständig und in Eigeninitiative updaten.
5. Teamfähigkeit ist wichtig! Das Wissensspektrum ist sehr komplex, aber im Atelier kann man viel von einander lernen. Mit der richtigen Mischung aus Talent, Fleiß und Ausdauer wird man den Job meistern.

Wege zum Job

Voraussetzungen

- ausgeprägtes bildliches Vorstellungsvermögen
- die Fähigkeit, spezielle Themen optisch spannend aufzubereiten
- technisches Grundverständnis am PC, Mac u. ä.
- Teamfähigkeit

Studium

Ausgewählte Studiengänge:
- Grafik-Design
- Visuelle Gestaltung
- Kommunikationsdesign

Dauer: rund 8 Semester

Ausbildungsberuf

- Grafiker
- Mediengestalter/in für Digital- und Printmedien. Mediendesign

Dauer: 3 Jahre

Nähere Informationen zu den Ausbildungsberufen und dem Ausbildungsablauf bietet Euch jedes Arbeitsamt in Eurer Nähe.

AKTION! WIR VERLOSEN 1 PRAKTIKUM für eine Leserin oder einen Leser

Das Layout-Team von BRAVO SCREENFUN gibt einem oder einer von Euch die Möglichkeit, in einem dreiwöchigen Praktikum hinter die Kulissen einer Redaktion zu schauen.

Unbedingte Voraussetzungen, die der Praktikums-Gewinner erfüllen muss:

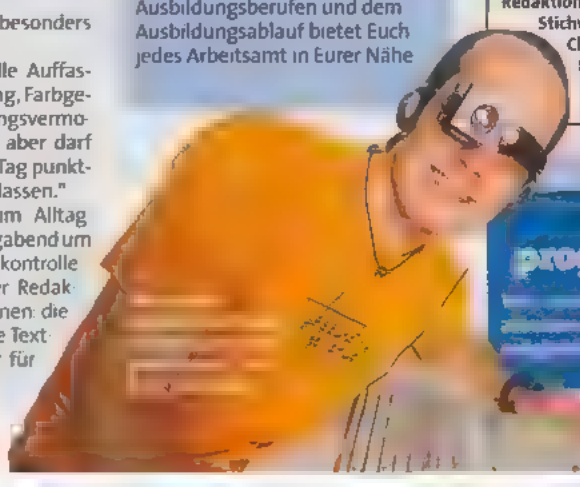
1. Vollendung des 18. Lebensjahres
2. Eigene An- und Abreise, die der Praktikant selbst organisiert und finanziert
3. Die Übernachtung muß selbst organisiert werden. Sie wird nicht gestellt und nicht erstattet
4. Eine Kopie des Personalausweises

Terminabsprachen sind möglich.

Wer Lust hat und die obigen Bedingungen erfüllt, kann sich bewerben bei:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort „Praktikum Layout"
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München.

Einsendeschluss: 17.11.
Der Weg ist das Ziel.



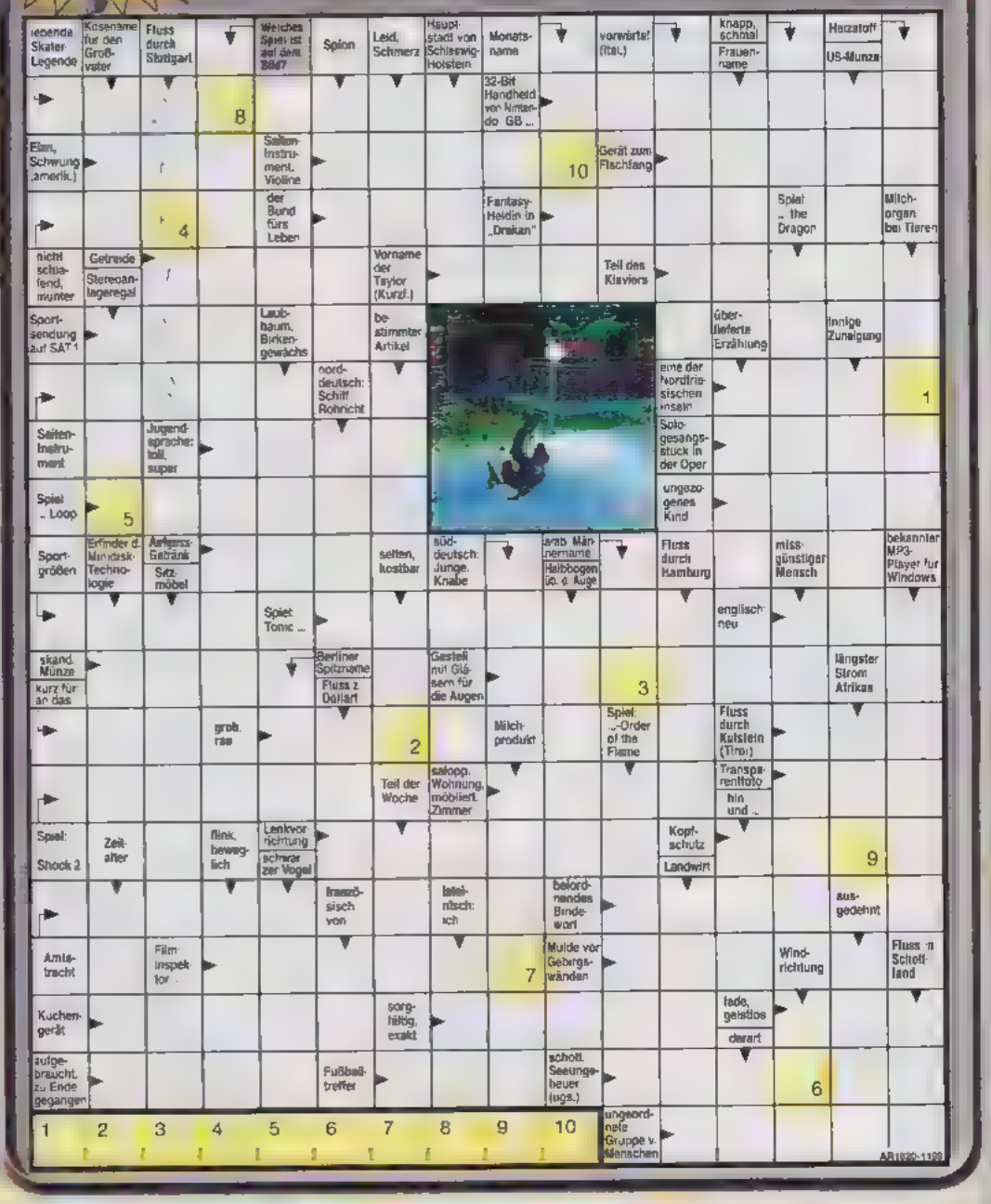
Im nächsten Heft

Spiele-Programmierung

FUN

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je ein **Nintendo 64**. Wie es genau geht, erfahrt ihr auf Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



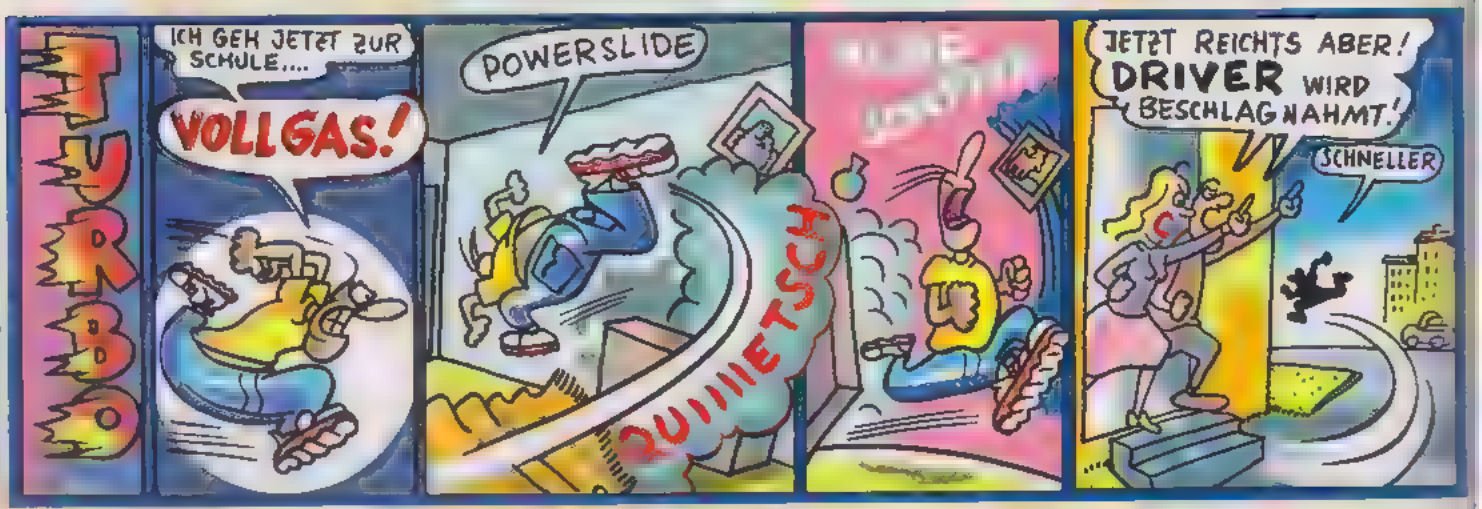
Einem Arbeiter auf einer Bohrplattform fällt der Hammer in das Bohrloch. Nun ist guter Rat teuer: Einfach weiterzubohren würde den Bohrkopf zerstören! Also macht man sich mit Spezialgreifern daran, den Hammer aus dem Loch zu fischen. Nach einigen Tagen ist es endlich geschafft. Der Vorarbeiter druckt dem Arbeiter den Hammer in die Hand und sagt: „So, hier hast du deinen Hammer wieder! Und jetzt gehst du rüber ins Büro und holst deine Papiere. Du bist fristlos entlassen!" Darauf wirft der Arbeiter den Hammer wieder ins Bohrloch und sagt seelenruhig: „Naja, dann brauche ich den Hammer ja auch nicht mehr."

Ein Österreicher und ein Deutscher gehen durch die Wüste. Plötzlich merken die beiden, dass sich ein Löwe anschleicht. Der Deutsche reagiert sofort. Er nimmt eine Handvoll Sand und wirft sie dem Löwen ins Gesicht. Daraufhin laufen die zwei bis zur nächsten Palme, der Löwe bleibt ihnen dicht auf den Fersen. Der Deutsche klettert mit letzter Kraft auf die Palme, nur der Österreicher bleibt gelassen unten stehen. Verwundert ruft der Deutsche von oben: „Was ist los, warum kommst du denn nicht hier rauf?" – „I hob dem Löwn doch koan Sand in d'Augn gstraat..."

Fischer kommt zu spät ins Parlament und fragt seinen Nachbarn Gerhard Schröder im Flüsterton „Wie lange redet denn der Scharping schon?" – „Fast 20 Minuten." „Und worüber?" – „Das sagt er nicht."

Ein Mädchen hat bei einem Streit immer das letzte Wort. Alles was der Junge danach noch sagen könnte, ist der Beginn einer neuen Debatte.

Was ist Onanie? Liebe an und für sich!



Auswahl: Machner, Sharif. Comic: Rolf Boyke

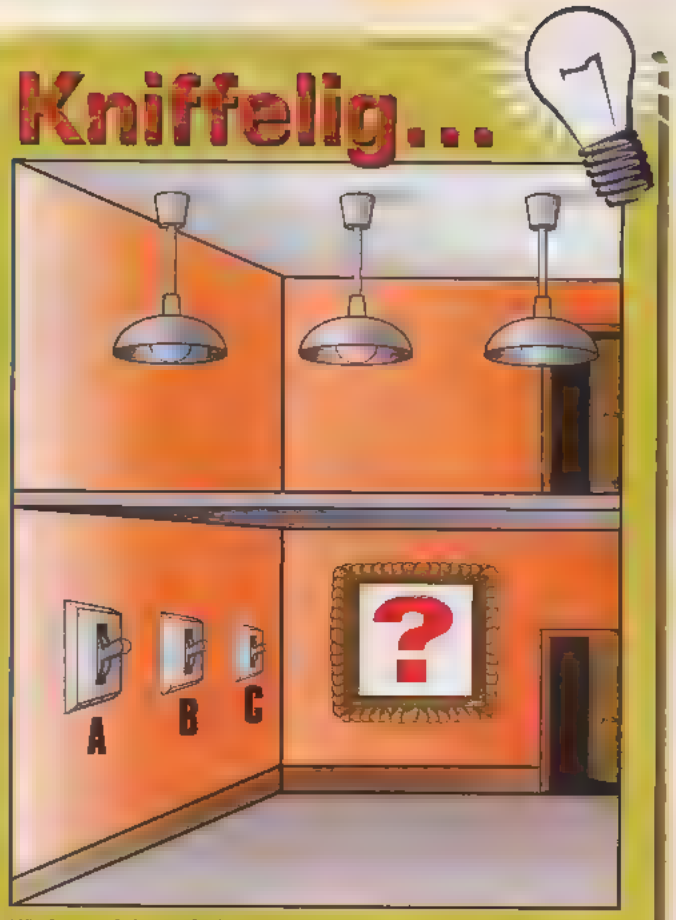
Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 10/99 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet ihr auf Seite 153

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Kniffelig...



Wie lässt sich herausfinden, welcher Schalter zu welcher Lampe gehört? Man kann nämlich nicht vom einen ins andere Zimmer sehen. Du betrittst zuerst den Raum mit den drei Schaltern, die absolut identisch sind. Wie kannst Du danach die Lampen den Schaltern zuordnen, wenn Du den oberen Raum betrittst? Die Lampen haben normale, gleich starke Glühbirnen, die sich nur in der Farbe unterscheiden. Wände abklopfen, Kabel nachmessen und Ähnliches ist nicht erlaubt! Die Auflösung des Rätsels steht auf Seite 153!

Neulich in der Grundschule. An der Tafel steht: „Und ich hab doch den Großten!" Die Lehrerin hat die Schrift von Günter erkannt und sagt: „Junger Mann, du kommst nach dem Unterricht mal zu mir!" Günter dreht sich zu den anderen um und grinst: „Seht ihr, Werbung ist alles..."

Ein Ostfriese läuft durch eine Stadt und zieht ein Seil hinter sich her. Fragt ein Passant: „Warum ziehen Sie denn ein Seil mit sich herum?" – „Schieben geht nicht, hab ich schon probiert."

Die neue Lehrerin versucht's mit angewandter Psychologie. Sie beginnt ihren Unterricht mit folgender Bitte: „Wer sich für dumm hält, der möge bitte aufstehen!" Alle bleiben sitzen – bis nach einer Weile der Karl aufsteht. „Also, du bist der Meinung, du seist dumm?" – „Nein, aber ich kann es nicht mit ansehen, dass Sie hier ganz alleine stehen!"

Ein Einbrecher schleicht durch eine Villa, als plötzlich eine Stimme ertönt: „Jesus sieht dich!" Erschrocken lässt er den Strahl seiner Taschenlampe schweifen. Niemand zu sehen. Also ran ans Tafelsilber, da wieder: „Jesus sieht dich!" – Diesmal blitzschnell zuckt die Lampe in die Richtung der Stimme. Da sitzt ein kleiner Junge hinterm Sessel. „Wer bist du denn, du Knirps?", schnauft der Einbrecher erleichtert. „Ich bin Moses." – „Welcher bescheuerte Vater nennt denn seinen Sohn Moses?" – „Der gleiche, der seinen Rottweiler Jesus nennt..."

Wieder einmal kommt der Einbrecher hinter Schloss und Riegel. Er muss zur Begrüßung zum Gefängnisdirektor. Fragt ihn dieser: „Wie kommt denn das nur, dass Sie schon wieder hier sind?" Sagt der Einbrecher resignierend: „Geburtsfehler! Finger zu lang, Beine zu kurz..."

Eine Schulklasse der Grundschule besucht einen Tiergarten: „Frau Lehrerin, bitte, was ist denn das für ein Tier?" – „Das ist ein amerikanischer Büffel oder auch Bison, Karl-Heinz. Michael, du hast auch noch eine Frage?" – „Bitte, Frau Lehrerin, was hat denn der Büffel da unten am Bauch?" – „Das ist nichts, Michael, das ist nichts!" Ein nebenstehender Herr hat das Gespräch mit angehört: „Na, gute Frau, Sie sind aber sehr verwöhnt..."

„Wie komme ich von hier zum Hauptpostamt?" – „Haben Sie ein Auto?" – „Nein." – „Dann müssen Sie zu Fuß gehen!"

Was kostet die TRIX-Welt?

Meine Eltern erlauben mir leider nicht, die Liste der aktuellen Spiele abzurufen. Sie befürchten, dass sie über 10 DIN-A4-Seiten lang ist und sie dann viel Geld dafür ausgeben müssen. Wie lang ist denn diese Gesamtliste?
Martin, Aachen

Lieber Martin,
da wir unsere Leser und Leserinnen bei Spielproblemen nicht nur schnell, sondern auch so günstig wie möglich unterstützen wollen, ist der Abruf bei jeder Lösung ganz bewußt auf maximal vier Seiten beschränkt worden.

Ein Anruf kostet 0,81 Pfennig pro Minute. Eine DIN-A4-Seite mit einem handelsüblichen Faxgerät kostet also zirka 70 Pfennig. Das macht höchstens 2,80 Mark für einen Abruf (Achtung: Dieser Service funktioniert nur, wenn man innerhalb Deutschlands anruft). Es gibt jetzt aber noch einen brandneuen Weg, die „Trix per Fax"-Gesamtliste zu erhalten:

Als Service-Erweiterung bieten wir allen Leserinnen und Lesern die „Trix per Fax"-Gesamtliste per E-Mail.

Schickt uns dafür eine E-Mail an *trixletter@screenfun.de* mit dem Vermerk „Aufnahme in die Trixliste". Dann erhaltet Ihr im 14-Tage-Rhythmus die aktuelle Komplettliste der „Trix per Fax" inklusive aller Neuerscheinungen per E-Mail von uns nach Hause geschickt! Dieser Service ist kostenlos.

Natürlich läßt sich der „Trixletter"-Service genauso einfach wieder abbestellen. Schickt dazu eine E-Mail an die gleiche Adresse: In der Kopfzeile sollte stehen: „Entfernung aus der Trixliste"

Gibt's noch Fragen dazu? Dann wendet Euch jederzeit an: *leserpost@screenfun.de*

Danke für die Lorbeeren

Wir bedanken uns herzlich bei den Machern des privaten Spielemagazins „Full Power's magazine". Dort wurde die SCREENFUN zum zweiten Mal mit ihrem „Goldenen Renni" ausgezeichnet, nach 97/98 nun auch für das Jahr 98/99. Wer Spiele mag und neugierig ist: Das „Full Power's magazine" ist kostenlos zu beziehen und auch im Internet vertreten, nämlich unter der Adresse *http://fpm.here.de*

Zählmaschine

Ich will mir eine Homepage bauen und möchte eine Zählmaschine einsetzen, die die Besucher auf ihr zählt. Könnt ihr mir sagen, wo ich so ein Programm herbekomme?
Alexander, Teisbach

Lieber Alexander,
Viele Anbieter wie GeoCities oder fortunecity.de stellen solche Counter als Freeware, also kostenlos, zur Verfügung. Man bekommt sie im Internet unter *www.kostenlos.de* oder auch *www.gamelan.com*

Die Programme mußt Du nur noch in Deine Homepage einbauen, eine Erklärung ist meist dabei.

Achte aber auf eines: Viele kostenlose Counter nutzen ihre Fähigkeiten dazu, für den Anbieter E-Mail-Adressen zu sammeln, zum Weitergeben etwa für Werbezwecke. Lies also die Nutzungsbedingungen gründlich (sie müssen dabei sein). Und viel Spaß beim Homepage-Bau!

Heute schon gelöscht?

Der Inhalt meines Temp-Ordners ist bereits 170 MB groß. In ihm befinden sich nur Dateien, die ich eigentlich nicht mehr brauche. Kann ich den Inhalt diesen Ordners einfach löschen?
Oliver, Sindelfingen

Lieber Oliver,
Wenn Du ganz sicher bist, dass Du sie nicht mehr brauchst, kannst Du sie löschen. Unter Windows 98 gibt es ein spezielles Programm zum Löschen bestimmter Orderninhalte. Durch diese sogenannte „Datenträgerbereinigung" erhältst Du wieder mehr Festplattenspeicher.

Um die Datenträgerbereinigung zu starten, klickst Du in Windows 98 einfach auf „Start", dann auf „Programme", „Zubehör", dann „Systemprogramme" und danach weiter auf „Datenträgerbereinigung".

Nach der Auswahl des Laufwerks, mußt Du nur noch einmal innehalten und kurz checken, ob alles stimmt, bevor Du mit OK bestätigst – den Rest erledigt der PC und Du hast wieder Platz für Spiele und Co.

Gewinnchancen mit einem Umschlag?

Kann man, um Porto zu sparen, eigentlich auch mehrere Postkarten für die Gewinnspiele in nur einen Briefumschlag stecken? Ich habe dies schon öfters getan und wollte wissen, ob das umsonst war.
Jannik, Berlin

Lieber Jannik,
natürlich kannst Du auch mehrere Postkarten in nur einem Briefumschlag an uns schicken. Du musst nur auf jeden Fall eine Karte für jede Aktion hineintun, also pro Stichwort eine extra Karte nehmen. Achte dabei auf eines: Du mußt auf jede einzelne Karte immer Deinen Absender schreiben. Denn nur die Karten werden gesammelt und bei der Verlosung gezogen. Bei namenlosen Karten ist nicht mehr nachprüfbar, wem sie gehören.

Die Helden von „Breath of Fire III", von Catrin Gronen aus Kleve

Mein Screen ist blau

Bei mir taucht in letzter Zeit öfters ein blauer Bildschirm auf. Dann steht dort: „Der schwere Ausnahmefehler OE ist an Adresse 0028:C027 E00E in der VXD-Datei VMM (06) + 000300E aufgetreten. Die aktuelle Anwendung wird beendet". Was kann ich da machen?
Kristian, Lübbenau

Lieber Kristian,
das sieht hakelig aus. Dieser Fehler wird von Windows angezeigt, wenn eine Systemdatei beschädigt ist. Wie ein solcher Fehler zustande kommt, lässt sich leider trotz der genauen Bezeichnung kaum mehr nachvollziehen.

Eine Möglichkeit, den Fehler zu beheben, liegt darin, einfach die Setup-Datei von der Windows-Installations-CD in Windows aufzurufen. Windows installiert dann alle wichtigen Dateien neu, ohne Daten und Programme zu löschen. Sollte der Fehler danach immer noch auftauchen, hilft leider nur eine komplette Neuinstallation.

LESERSERVICE

Auch außerhalb des Hefts bietet Euch die SCREENFUN-Crew hilfreichen Service rund um alles, was am Bildschirm Spaß macht.

Die Redaktion beantwortet alle Briefe und E-Mails – ohne Ausnahme. Briefe, die wir im Heft abdrucken, müssen teilweise gekürzt werden.

Bei den verschiedenen Angeboten rund um TRIX könnt Ihr Euch bei Problemen mit kleinen und großen Obermotzen jederzeit Hilfestellung von uns holen – ob per Faxabruf, Postkarte oder an der Hotline. Der Leserservice läßt Euch nicht hängen!

TRIX PER FAX

SCREENFUN bietet Euch Cheats, Lösungen und Strategien zu Spielen rund um die Uhr, sieben Tage die Woche per Faxabruf! Unter der Telefon-Grundnummer (s.u.) erhaltet Ihr eine Liste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum braucht Ihr dafür das Einverständnis Eurer Eltern. Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb Deutschlands.

(0190) 669 889

TRIX PER POST

Auf dem Postweg erhaltet Ihr kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Rechnet bitte damit, daß die Antwort wegen der großen Nachfrage bis zu drei Wochen dauern kann. Schickt Eure Karte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann so schnell wie möglich zugeschickt.

HOTLINE!

Für brennende Fragen oder Probleme zu Spielen haben wir die Hotline eingerichtet. Ruft bitte nur in dringenden Fällen an, denn die Hotline glüht durch – und alle Härtefälle sollten durchkommen.

Montag bis Freitag
15.00 bis 16.00 Uhr

(089) 67867460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielproblemen. Ruft einfach an!

SCREEN-GALERIE

„Alundra" von Nadja Haupt aus Erla

Ein „South Park"-Freak, treffend gezeichnet von Dominik Machauer, Oberhausen

Wer hätte nicht gern diesen Mech auf dem Tisch? Chris Dominik ist der Renderer

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder geränderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Was ist mit „Creatures"?

Ist mir etwas entgangen oder ist über „Creatures 2" wirklich kein Bericht in der SCREENFUN erschienen? Bringt bitte die wichtigsten Cheats.
Daniele, Bochum

Liebe Daniela,
wir haben in der SCREENFUN 9/98 auf Seite 28 und 29 ausführlich über „Creatures 2" berichtet. Die Lebenssimulation – „ein putzig-anspruchsvoller Simulator für alle, die genug von ihren Tamagotchis haben" – hat eine 2 als Gesamtnote bekommen.

Für alle Fans der „Creatures": Wem der Bericht oder Cheats fehlen sollten, der kann sie natürlich über unseren Leserservice kostenlos zugeschickt bekommen. Die Adresse findet Ihr ganz unten im roten Service-Kasten bei dem Punkt „Leserpost".

„Ehrgeiz" in Europa

In einem anderen Heft habe ich etwas gelesen, was mich ein wenig verwirrt. Da stand, dass „Ehrgeiz" im 1. Quartal 2000 erhältlich sein soll. Stimmt das?
Judith, Duisburg

Liebe Judith,
„Ehrgeiz" ist seit einem halben Jahr in Japan erhältlich und erfreut seit einem Monat auch Spieler in den USA. Als Import-Spiel kann man es also bereits bekommen.

Da dieses Fightspiel viel auf dem Kasten hat, ist eine PAL-Version für Europa für Anfang 2000 ziemlich wahrscheinlich. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es allerdings noch nicht. Wenn sich in dieser Hinsicht etwas tut, informieren wir natürlich alle, die neugierig sind, wie sich „Ehrgeiz" im Vergleich zu „Tekken 3" schlägt.

Muss man für Lara 16 sein?

Wieso ist eigentlich die PC-Version von „Tomb Raider III" ab 16 Jahre und die Playstation-Version schon ab 12 Jahre? Es ist doch eigentlich ein und das selbe Spiel, da auch die Komplettlösung für beide Versionen gleich ist.
Vincent, Ottobrunn

Lieber Vincent,
Du hast ein Adleraugel Auf der Rückseite der PC-Spielepackung von „Tomb Raider III" steht als Altersfreigabe wirklich erst 16 Jahre drauf.

Dies ist laut Aussage von Eidos ein Etikettierungsfehler, denn beide Versionen, für PC und Playstation, sind in Deutschland von der USK ab 12 Jahre freigegeben.

Jackie Chan und Will Smith

Habt ihr eigentlich die Autogramm-Adressen von Jackie Chan und Will Smith? In Heft 10/99 habt ihr zwar eine Online-Autogramm-Adresse angegeben, doch ich habe zur Zeit noch keinen Internet-Zugang.
Oliver, Dudweiler

Lieber Oliver,
da wie Du auch andere Leser genau nach den Autogramm-Adressen dieser beiden Schauspieler verlangen, nennen wir an dieser Stelle beide. Vergesst beim Schreiben bitte nicht, einen an Euch adressierten Rückumschlag und den internationalen Antwortschein von der Post beizulegen:

Jackie Chan
c/o Head Office
145 Waterloo Road#145
Kowoloon
Hong Kong

Will Smith
c/o NBC Productions
330 Bob Hope Drive
Burbank
CA 91523, USA

SNES in die Verbannung?

Warum habt Ihr das Super Nintendo aus den TRIX verbannt? Ich weiß, es werden zu wenige Spiele produziert und das Super Nintendo soll anderen Konsolen, dem Dreamcast und der Playstation 2, Platz machen. Aber wie soll das weitergehen? Wird dann auch das N64 einfach beiseite geschoben?
Christian, Greuenbroich

Lieber Christian,
wir halten das Super Nintendo in Ehren. Es ist eine Konsole, die vielen unserer Redakteure seit langem Spaß macht. Doch aus Aktualitäts- und Platzgründen sowie aufgrund der Tatsache, dass keine neuen Spiele mehr fürs SNES erscheinen, muss es im Heft zunehmend einer neuen Generation weichen. Das N64 wird's noch lange geben, aber irgendwann wird auch das N64 ein „Oldie".

Alle SNES-Fans können natürlich nach wie vor bei uns Cheats bekommen. Den selben Service bieten wir auch treuen Sega-Saturn-Fans.

Mit dem Dreamcast surfen

Kann man mit dem Dreamcast eigentlich auch auf normale Internet-Seiten gehen, zum Beispiel auf www.rtl.de?
Patrick, Malgersdorf

Lieber Patrick,
Du kannst mit der neuen Sega-Konsole auch andere Seiten im Internet anwählen. Doch wegen der fehlenden Speichermöglichkeit kannst Du derzeit noch keine Downloads machen.

Sega plant, nächstes Jahr für 100 bis 200 Dollar ein ZIP-Laufwerk in Japan zu bringen. Es wird den Download von Erweiterungen und Patches aus dem Internet ermöglichen. Man stellt es einfach unters Dreamcast. Wahrscheinlich kommt das Laufwerk dann noch im selben Jahr auch bei uns.

So soll's aussehen: oben Dreamcast, unten ZIP-Laufwerk

LESERPOST

Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Das ist die Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

HEFTE NACHBESTELLEN

Eine oder mehrere Ausgaben verpaßt? Kein Problem! Jede SCREENFUN läßt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist (solange der Vorrat reicht). Ruft beim Pressevertrieb Nord an, schickt ein Fax oder bestellt das Heft online nach:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburg Allee 11,
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Online-Bestellungen an: **www.hbv.de**

POSTER, KURSE & GIMMICKS

Wer sich beim Aufhängen der Poster nicht für Vorder- oder Rückseite entscheiden kann, hat eine dritte Möglichkeit:

Wenn Ihr einen an Euch selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickt, bekommt Ihr Euer Wunsch-Poster, Kurse oder Gimmicks, solange der Vorrat reicht.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

...MEHR, MEHR, MEHR...

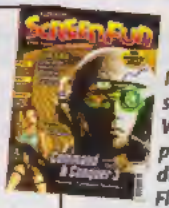
Wir verbessern und erweitern unser Service-Angebot ständig. Über Neuerungen informieren wir Euch regelmäßig auf den „Leserbriefe"-Seiten. Wer Fragen zu einem bestimmten Service hat oder zusätzliche Infos braucht, kann sich jederzeit per Post oder E-Mail an den Leserservice wenden.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Hilfe
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen. Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN-Ausgabe 9/99. Auch diesmal findet Ihr in unserem Jackpot wieder eine ganze Menge toller Preise: Schaut einfach auf Seite 154.



Stichwort „Spiele-PC" je 1 Multimedia-Spiele-PC
Raphael Büsser, CH/St. Gallen · Thorben Hahn, Huje · Patrick Zech, Mönchengladbach

Stichwort „Nintendo" je 1 „Limited Edition Set" mit 1 N64 und 1 Spiel „Star Wars – Episode 1: Racer"
Jonas Freund, Heidelberg · Lars Friedrich, Frankfurt a.M. · Gerald Kellner, Greiz · Frank Meyer, Bad Pyrmont · Stefan Radmann, Schönau

Stichwort „Praktikum" 1 Praktikumsplatz bei StarDust
Meik Czicholas, Salzkotten

Stichwort „Prince of Persia" je 1 Sony Playstation
Michael Blessing, Neuried · Sebastian Hüttsl, Mannheim · Benjamin Noack, Kalkheim · Ralph Schincke, Neuwied · Thomas Schroll, Markt Indersdorf

Stichwort „3D-Brille" je 1 3D-Brille „3D Revelator" von Elsa
Valentin Algelali, Frankfurt a.M. · Steffen Bernd, Bingen · David Blech, Hüttenberg · Toni-Nils Bujok, München · André Eckhardt, Birstein · Florian Gansemar, Oberzissen · Sebastian Gores, Duisburg · Nora Gröninger, Mühlheim a.M. · Michael Habermann, Misteigau · Benjamin Hormuth, Köln · Lars Kellert, Döhlen · Nadja Kobi, Bremen · Frank Kobilitz, Blumberg · Klaus Lauger, Oberhausen · Raphael Leonhard, Saarbrücken · Fabian Ludwig, Offen · Thomas Niedmann, Heusenstamm · Christopher Petrovic, Berlin · Felix Ranft, Chemnitz · Antonio Ranieri, Hagen · Jonas Schmidt, Esloha · Ramon Sediqi, Weingarten · Sascha Seifert, Neubrandenburg · Rafael Stanasiuk, Georgsmarienhütte · Christian Stangier, Morsbach/Sieg · Mario Ströbel, Seybothenreuth · Jörg Taubert, Doberlug-Kirchhain · Alexander Tran, Hamburg · Dominik Wilhelm, Köln · Matthias Wollenberg, Neudrossenfeld

Stichwort „Charts 8" 1 Jahres-Spiele-Abo
Patrick Schmidhammer, Stuttgart

Stichwort „Chartskarte" 1 Playstation und 3 Spiele eigener Wahl
Christian Kroese, Bottrop

Stichwort „Mindstorms" je 1 „Lego Mindstorms Robotics Invention System"
Steffen Ahl, Edewecht · Andreas Engfer, Hamwarde · Dominik Rechthaler, Augsburg

Stichwort „FC Bayern" je 1 Heimtrikot des FC Bayern
Alexander Adam, Leipzig · Michael Burger, Schwandorf · Christina-Franziska Horn, Schongau · Simon Krüger, Wiesbaden · Michael Krüger, Mössingen

Stichwort „Walkman" je 1 Sony-Walkman WM-EX 570
Mathis Müller, Rostock · M. Schreiber, Achterwehr

Stichwort „Skates" je 1 Paar Oxygen-Inlineskates mit „Double ST"-Computer
Dominic Helebl, Unna-Massen · Marisa Möller, Hessisch-Lichtenau · Marc Wagner, Friedberg

Stichwort „Formel 1" je 1 Polohemd mit Exklusiv-Design
Christopher Bahner, Berlin · Jürgen Eilenrieder, Obermeden · Markus Lang, Kaerst · Marlene Scharf, Beitheim · Alberto Wagner, Guxhagen
je 1 Sweatshirt mit Exklusiv-Design
Florian Dellert, Neustadt a.d. Aisch · Waldemar Hornig, Hannover · André Kunze, Lommatzsch · Mensor Music, Hamburg · Rico Schönert, Greifswald
je 1 T-Shirt mit Exklusiv-Design
Petra Karl, Affing · Sandro Knipp, Bergheim · Tom Kollmann, Laubingen · Kathrin Linke, Troisdorf · Markus Nesselrodt, Berlin

Stichwort „Handy"
1 Siemens Handy C25 + Grundgebühr für 1 Jahr
Bianca Jung, Karlstein

Stichwort „Nachi" plus Nummer
Nr. 1 Kristina Rau, Hellwege
Nr. 2 Sven Simert, Elmshorn
Nr. 3 Christian Ostheimer, Poppenricht
Nr. 4 Jan-Gerrit Otzen, Barmstedt
Nr. 5 Frank Janson, Gemünden a.M.
Nr. 6 Carolin Zimmermann, Breitenbrunn
Nr. 7 Philipp Jaster, Rüdersdorf
Nr. 8 Markus Nitschke, Bonn
Nr. 9 Martin Lenz, Mühldorf am Inn
Nr. 10 Timo König, Rüfflsheim
Nr. 11 Tobias Ottel, Saal
Nr. 12 Angelika Hoffmann, Aachen
Nr. 13 Christoph Zimmermann, Kirchheim/Teck
Nr. 14 Claus Burmester, Dortmund

Stichwort „Outfit" je 1 SCREENFUN-Jacke plus Cap plus BRAVO-Kalender
Patrick Berger, Welzow · Angelo Dievers, Bürstadt · Maxim Gruber, Nürnberg · Erik Hauser, Spitzkunnerskopf · Florian Jung, Birken · Daniel Kemke, Groß-Umstadt · Michael Kukyk, Straubing · Kim Nörenberg, Delmenhorst · Michael Reich, Stedesand · Alexander Roth, Bad Friedrichshall

Stichwort „Schock"
1 „Bride of Chucky"-G-Shock-Uhr
Markus Oprecht, Spangenberg
je 1 Soundtrack-CD
Jens Biermann, Münster · Josef Hajek, Gönsesdorf · Mirko Hant, Norden · David Huynh, München · Dominik Scholz, Kappeln

Stichwort „South Park"
je 1 „South Park"-Package mit 3 Videos
Maximilian Lohner, Laupingen · Wilfried Palandt, Burgwedel · Daniel Schneider, Suhl · Jannik Streu, Dänischenhagen · Evelina Zundl, Alzey

Hängt sich auf

Ich habe das Problem, dass sich manche PC-Spiele unter Windows 98 aufhängen. Wie passiert das und was kann ich dagegen tun?
Florian, Bieddenkopf

Lieber Florian,
dieses Problem tritt meistens auf, wenn Du einen alten oder defekten Treiber auf Deinem System hast. Dann hilft Dir nur eine Aktualisierung der Treiber von der Grafik- und Soundkarte. Auch eine Neuinstallation von DirectX hilft in vielen Fällen.

Die meisten Treiber werden im Internet angeboten. Die Adresse findest Du im Handbuch Deiner Hardware. Falls Du keinen Internet-Zugang hast, kannst Du Dich auch an den Hersteller wenden und um eine kostenlose Aktualisierung bitten! Die meisten Firmen verschicken Treiberdisketten oder Treiber-CDs.

„Ghost in the Shell"

Vor langer Zeit habt ihr im Heft 5/98 auf der Seite 44 das Video zum Spiel „Ghost in the Shell" vorgestellt. Da dort nur eine Bestell-Nummer und keine Adresse angegeben war, würde ich gern wissen, wo es zu bestellen ist und was es kostet.
Angelina, Hausen

Liebe Angelina,
das Video bekommst Du eigentlich in allen größeren Kaufhäusern. Klappt das nicht, kannst Du es auch zum Beispiel bei der Firma A.C.O.G. für rund 40 Mark bestellen. Die Adresse:

A.C.O.G.
Postfach 26
57647 Hirtscheid
Tel.: (2661) 94 94 70

Der beste PC für mich

Wir wollen uns jetzt einen neuen PC zulegen. Er soll hauptsächlich zum Spielen da sein, aber ich will ihn auch für die Schule nutzen können. Es gibt aber so viele Angebote. Könnt ihr uns einen Tip geben?
Christian, Suckenwalde

Lieber Christian,
einen „Generalcomputer" gibt es leider nicht und so tun auch wir uns mit exakten Empfehlungen schwer. Jeder Hersteller benutzt andere Bauteile. Es sollte aber schon ein 400-MHz-Pentium-II sein, mit 64 oder 128 MB Arbeitsspeicher. Spieler schwören für ultimativen Spielspaß auf die Grafikkarte Voodoo 3. Natürlich sollte auch die Festplatte groß genug sein, rechne ab 8 Gigabyte aufwärts. Hilfreich sind der vergleichende Blick in die Tageszeitung und eine Beratung beim Fachhändler.

Acht Knöpfe auf einen Streich

Ich habe zwei Gamepads mit je acht Tasten für den PC. Unter Wing5 kann ich jedoch nur maximal vier Knöpfe konfigurieren. Wie kann ich aber acht Knöpfe konfigurieren?
Robert, Wendlingen

Lieber Robert,
unter „Systemsteuerung" und „Spielgeräte" findest Du eine Auswahl vorgegebener Gamepads und Joysticks, die man auswählen kann. Generell werden nur vier Buttons durch Win 95 unterstützt. Hier hilft die Treiberdiskette des Herstellers, die dem Pad beiliegen sollte. Nach der Installation sind auch die anderen Knöpfe mit Funktionen belegbar. Viele Treiber unterstützen das Speichern der programmierten Belegungen, die Du dann über ein Menü wieder aufrufen kannst. Die Programmierung der Tasten muss aber für jedes neue Spiel neu erfolgen.

Min.? Empf.?

In jedem Heft gibt es eure Seite „So bewertet BRAVO SCREENFUN" und dort werden unten links die Systemanforderungen erklärt. Ich verstehe das nicht ganz mit dem Minimum. Wenn mein PC genau die Mindestanforderungen erfüllt, läuft das Spiel dann genau so gut wie mit den empfohlenen?
Martin, Aachen

Lieber Martin,
beim PC gibt es einen manchmal kleinen, feinen und manchmal großen, groben Unterschied darin, ob ein Spiel gerade mal passabel läuft oder ob es eine erstklassige Performance für optimalen Spielspaß liefert.

Bei den Mindestanforderungen ist sicher, dass sich ein Spiel unter diesen Bedingungen installieren und auch spielen lässt, aber die Frage ist, wie gut. Es kann nämlich trotzdem sein, dass die Bilder ruckeln, der Sound hinterher hängt und man oft das Gefühl hat, im Spiel zehn-Meter-Sprünge zu absolvieren, da sich das Bild so langsam aufbaut.

Bei den empfohlenen Anforderungen gibt es solche Nervereien nicht. Der Bildaufbau ist ruckelfrei und das Spielgeschehen läuft ab, ohne dass es was zu bemängeln gibt.

Falls Du Bedenken hast, ob ein Spiel bei Dir optimal läuft, frag einfach vor dem Kauf den Verkäufer. Er kann abschätzen, ob das Spiel auf Deinem System gut läuft, und sagen, ob Du es umtauschen kannst, falls es hakt.

Rechte an eigener Musik

Ich habe mir kürzlich „Magix Music Maker V2000" zugelegt. Da meine Freunde und ich eine Musikgruppe haben, haben wir zu den Liedern auch Texte geschrieben und gesungen.
Nun wollen wir diese Songs auch an Plattenfirmen schicken. Meine Frage: Dürfen wir meine Lieder, die ich hergestellt habe, eigentlich verschicken, verkaufen oder auf eine CD brennen?
Heiko, Reutlingen

Lieber Heiko,
rechtlich ist es klar so: Bei selbst komponierten Liedern und selbst geschriebenen Texten bist Du der Urheber.

Anders ist es bei Waves (Musikbausteinen), die Du in Musikprogrammen findest. Hier kann es sein, dass sie nur für den privaten Gebrauch freigegeben sind oder aber auch kommerziell genutzt werden dürfen. Das wird von Hersteller zu Hersteller verschieden gehandhabt. Schau in der jeweiligen Software-Anleitung nach, dort findest Du die wichtigsten Daten.

Bei Magix ist es so, dass Du Rücksprache mit diesem Hersteller in Berlin nehmen solltest, bevor Du eigene Stücke veröffentlichst, Tel.: (0180) 48 99 99. Die Waves der genannten Software können privat und kommerziell, sogar ohne weitere Gebühren genutzt werden. Einzige „Bedingung" ist eine Erwähnung der Software oder das Einbauen eines Logos von Magix.

Game-Boy-Wrestling

Gibt es eigentlich Wrestling-Spiele für den Game Boy? Wenn ja, welche und wo kann man sie kaufen? Kann man eigentlich auch verschiedene Game Boys, zum Beispiel GB-Color und GB-Pocket per Link-Kabel verbinden?
Franz, Hoyerswerda

Lieber Franz,
es gibt sogar eine ganze Anzahl von Game-Boy-Wrestling-Spielen. Hier sind einige Titel zur Auswahl: „WCW: The Main Event", „WWF Raw", „WWF Superstars" oder „WWF Warzone". In nächster Zeit soll auch „WWF Attitude" für den Game Boy kommen. Da Wrestling kein Breitensport ist, findet man die meisten Spiele nicht im Kaufhaus-Regal – Dann musst Du sie leider im Fachhandel bestellen.

Zu Deiner zweiten Frage: Es gibt inzwischen Link-Kabel für alle Arten von Game Boys! Du kannst also etwa den alten Game Boy mit dem Pocket oder den Pocket mit dem Game Boy Color verbinden. Du bekommst auch die Link-Kabel im Fachhandel, sie kosten ab zirka 25 Mark aufwärts.

Programmfehler bei „Command & Conquer 3"

Während des Spielens von „C&C 3" erscheint immer wieder folgende Fehlermeldung: „Operation Tiberian Sun hat einen internen Fehler angetroffen und nicht imstande ist normalerweise fortzufahren. Besuchen sie bitte unsere website http://www. westwood.com für die neuesten aktualisierungsvorgänge und den technischen Support." Nachdem ich auf „OK" klicke, kehre ich wieder zu Windows 98 zurück!
Tobias, Plochingen

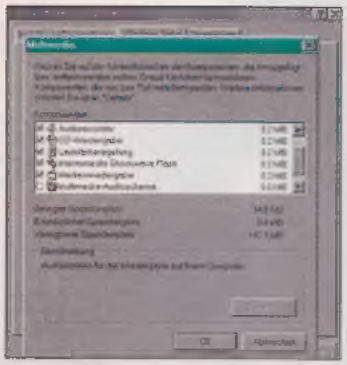
Lieber Tobias,
hierbei handelt es sich wohl um einen Programmfehler, und der ist auch nicht mit einer Neuinstallation zu beheben. Da hilft nur ein nachträglicher Patch, der den Fehler behebt. Du bekommst ihn direkt beim Hersteller oder im Internet unter *westwood.com* – geh dort auf „Downloads" – „File Updates" und wähle „TS 1.11 Update German".

GB-Camera + N64?

Ich habe das Gerücht gehört, man kann die Game Boy Camera mit dem N64 verbinden und dann zum Beispiel ein Bild von der Game Boy Camera in ein Nintendo-64-Spiel einbauen. Dieses soll dann wirklich zu sehen sein. Stimmt das oder nicht?
Christopher, Westerngrund

Lieber Christopher,
für das N64 stimmt das leider nicht. Es gab Überlegungen bei Nintendo, diese Funktion beim 64 DD möglich zu machen, doch aus Kostengründen wurden sie wieder verworfen. Abgesehen davon wird das 64 DD wahrscheinlich doch nicht in Deutschland, sondern nur in Japan erscheinen.

Weiter festgehalten wird jedoch an der Game Boy Color Camera (auf alle Fälle nächstes Jahr bei uns). Mit ihr kannst Du dann auch Farbbilder mit Deinem Game Boy Color machen und bearbeiten. Diese Bilder aber in ein normales N64-Spiel einzubauen, wird ebenfalls nicht möglich sein.



Tschüss, Media Player – und was nun?

Ich habe ein Problem: Mein Windows Media Player ist verschwunden, und ich kann keine Videos mehr von der Festplatte anschauen. Habt ihr eine Lösung?
Max, Dormagen

Lieber Max,
am einfachsten ist die Neuinstallation des Media Players von Deiner Windows-CD. Dafür gehst Du auf „Einstellungen", dann „Systemsteuerung", „Software", „Windows-Setup" und „Multimedia". Dort mußt Du jetzt die Komponenten wieder anklicken, die Dir fehlen, in diesem Fall also die „Medienwiedergabe". Dann klickst Du auf OK, und die Daten werden automatisch von CD überspielt.

Die neuste Version 6.4 kannst Du Dir übrigens aus dem Internet unter der Adresse *www.microsoft.com/download* herunterladen. Dort findest Du diesen Media Player, der auch MP3-Files abspielt. Einfach auf „Suchbegriff" klicken, Downloads suchen, in „Deutsch" markieren, Suchbegriff „Player" eingeben, Dein Betriebssystem anklicken – und schon wird Dir der „Windows Media Player", Version 6.4, zum Download angezeigt. Er ist umfangreicher als die alte Version und zugleich von der Bedienung her angenehmer. Außerdem erkennt er bekannte Multimedia-Formate wie MP3, Wave, AVI und MPEG. Die Größe des Videofensters ist frei skalierbar, sodass Du die Wiedergabe an die Rechnerleistung anpassen kannst.

Oje, SCSI oder IDE...

In den meisten Computerzeitschriften bieten Firmen „SCSI-" oder „IDE-Controller" an. Wozu sind diese Dinger nützlich? Was ist der Unterschied?
Timo, Marienheide

Lieber Timo,
im Computer arbeiten Steuereinheiten (engl. Controller), die etwa die Festplatte im Rechner ansteuern. An IDE-Controller kannst Du Deine Festplatte oder das CD-ROM-Laufwerk anschliessen. Ein SCSI-Controller ist ebenfalls ein Controller, er arbeitet aber nur mit SCSI-Festplatten und SCSI-CD-Laufwerken zusammen. Achte beim Kauf darauf, welches System Du brauchst.

Der I/O-Port ist weg!

Zu meinem Geburtstag habe ich eine Playstation und einen XPloder Pro bekommen. Leider musste ich feststellen, dass die neue Playstation keinen I/O-Port mehr hat. Was kann ich jetzt tun?
Johannes, Berlin

Lieber Johannes,
laut Sony wurde diese Schnittstelle „aus Kostengründen" wegrationalisiert. Schon seit Juli haben alle neuen Playstations der 9002 Reihe keinen I/O-Port mehr. Das ärgert alle, die diese Schnittstelle für Cheat-Module nutzten, denn die können an der neuen Playstation nicht mehr angeschlossen werden. Also: Wenn Ihr Euch auch einen Gamebuster zulegen wollt, dann schaut vor dem Kauf genau aufs Playstation-Gehäuse, ob's noch passt.

SCREENFUN AKTION!

Liebst Du Japanisch? Wir verlosen 10 „Sailor Moon"-Soundtracks voll mit originalen japanischen Songs aus der Kriegerinnen-Serie. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluß ist der 17.11.99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG,
Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221,
80002 München, Telefon: 089/6786-0,
Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460,
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Angelika Buscha, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Tini Karthan (Assistenz), Andreas von Lepel, Michael Stapf (Assistenz), Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe:
Michael Anton, Melanie Bär, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Arndt Hennig, Ralph Karels, Helmrich Lenhardt, Matthias Metzler, Karen Oetzel, Elisabeth Reisch, Hein Schlüter, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel: Sony, Eidos Interactive, Nintendo

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag
Anzeigen + Marketing KG
Brieffach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 1999 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Briefffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement:
AVC Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg.
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82.
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
AVC Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg.
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82.
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

12/99 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN

Lara läuft: Wie gut wird „Tomb Raider IV"?

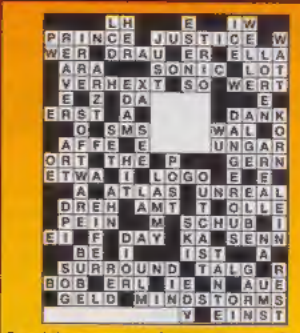
Lizenz zum Unterhalten: James Bond

Auf nach Ägypten! Lara Croft rüstet sich zum vierten Abenteuer – SCREENFUN fährt mit • Macht Platz auf dem Wunschzettel: Das sind die guten, günstigen PC • Da lacht der Guardian: Jede Menge Tipps zu „Final Fantasy VIII" • Hart geschüttelt, kalt gerührt: Der neue Bond ist da!

Das Heft 12/99 erscheint am 17.11.99

AUFLÖSUNG

aus Heft 10/99



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 10/99 lautet: SHADOWMAN

Suchbild

von Fun-Seite 148

Drew Barrymore

Total schräg

Kniffelig...

A schaltet man 5 min ein und dann wieder aus. Jetzt B einschalten und in den Raum mit den Lampen gehen. Die Glühbirne, die an ist, gehört zu B, die kalte Glühbirne zu C und die noch warme Birne zu A.